RETRO GEEK

PIXELS

04

PIXELS

OutRun, el clásico de las recreativas de Sega de 1986, protagonista absoluto de este número 4.

Una sola dirección, como en la vida

por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

Es imposible que no hayas jugado alguna vez con **OutRun**, el arcade de **Sega** que inundó salones recreativos, bares y restaurantes de los 80 y que marcó a millones de jugadores en todo el mundo.

OutRun es lo más parecido que existe a un juego eterno. Todo el mundo lo venera. Todo el mundo lo ama, da igual la versión que sea. Y todo el mundo, cuando piensa en él, vuelve a uno de esos lugares felices que nos provocan los videojuegos. Así que era merecido que su Ferrari rojo, sus protagonistas, y sus circuitos infinitos, que solo tenían una dirección, marcaran el ritmo de un número cuatro de **PIXELS** que se adentra en el mundo de las **coin-op**.

Esos caminos de una sola dirección de los viejos desarrollos de conducción de la década de los años 80 son la mejor metáfora que existe del trayecto que hemos decidido iniciar con **PIXELS**.

Porque cuando uno arranca un proyecto como este, poco espacio hay para las pausas, para chocar contra otro coche, para volver atrás o intentar rescribir lo ya ocurrido. Como en el circuito de arranque de **OutRun**, **Coconut Beach**, lo que toca es acelerar, conducir con seguridad y disfrutar del paisaje hasta que el destino nos lleve a la siguiente bifurcación. Entonces, será el momento de elegir qué preferimos: si viajar a **Gateway** o hacerlo a **Devil's Canyon**. Como la vida misma.

SUMARIO

Nº4_Coches_velocidad

En este número de **PIXELS** vamos a hablar de juegos de coches, de recreativas y de carreteras tan infinitas como la diversión que producían.

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
05	Nuestros colaboradores
30 46 52	Ajuste de cuentas
54 64 70	Me robó el corazón
82	El próximo mes

06 ›

ARCADES Y COCHES
Cuando las carretras eran infinitas.
por **José Luis Sanz**

22 ›

OUT RUN
¿Hay mejor clásico de coches?
por **Bruno Sol**

40 ›

ENTREVISTA JIM BAGLEY
El genio ‘cambiagéneros’.
por **José Luis Molina**

56 ›

SEGA MEGA DRIVE
¡Qué bueno que viniste!
por **Raúl Montón**

72 ›

ÚLTIMA GENERACIÓN Nº7
¿Una portada “gafapasta”?
por **José Luis Sanz**

‹ 14

SPEED RACE DE TAITO
El padre de los juegos de coches.
por **Marcos García**

‹ 32

SUPER MARIO 64
¿Sin nota en Hobby Consolas?
por **Sonia Herranz**

‹ 48

MALASOMBRA EN NES
Por la gloria de los 8 bits.
por **José Luis Sanz**

‹ 66

NEBULUS
El juego con las torres más altas.
por **José Luis Sanz**

‹ 76

El RINCÓN DE LOS LECTORES
Escribe, pinta y colorea.
por **Lectores**

NUESTROS COLABORADORES

HECHO CON PIXELS

Aquí te presentamos algunos de los colaboradores que participan en **PIXELS**, perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especializados de videojuegos en España. Además de estos rostros nuevos, tenemos que añadir a los ya conocidos Juan Carlos García o Gustavo Bernaldo.

Marcos García

@Marcostheelf

Desde 1991 en medios especializados, ha trabajado en:

- Hobby Consolas
- MicroHobby
- Super Juegos
- Mega Sega
- Super Juegos Xtreme
- PlayStation Oficial
- Generación Z80

Bruno Sol

@YeOldeNemesis

Desde 1992 en medios especializados, ha trabajado en:

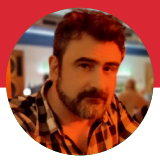
- Hobby Consolas
- Super Juegos
- Mega Sega
- Super Juegos Xtreme
- PlayStation Oficial
- GamesTM
- Generación Z80

Sonia Herranz

@Soniaherranzz

Desde 1992 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Hobby Consolas
- Todo Sega
- Nintendo Acción
- HiTech
- Playmanía
- Hobbyconsolas.com
- RetroGamer



Nacho Hernández

@ElPixelPodcast

Desde 1999 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Otaku Players
- DOF6
- Game 40
- Juegos & Cía.
- Computer Hoy Juegos
- Micromanía
- Pixel Perfect Podcast

Raúl Montón

@Blogdepunisher

Desde 1994 en medios especializados y empresas, ha trabajado en:

- SEGA
- Super Juegos
- Mega Sega
- Demo's
- Meristation
- Game Report
- PixFans

Juan Carlos Sanz

@Myrck

Desde 1992 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Hobby Consolas
- Super OK Consolas
- Super Juegos
- Superjuegos.es
- Mega Sega
- Computer Hoy Juegos
- Generación Z80

Cuando las carreteras tenían una sola dirección

Recreativa de Turbo, de Sega (1981)

Los juegos de coches nacieron mostrando una carretera infinita. Un trazado que se perdía por el horizonte y que solo permitía moverse en una sola dirección.

por **José Luis Sanz**

El género de los juegos de coches, de conducción o de velocidad, como queráis llamarlos, son consustanciales a los videojuegos. Allí donde se vio por vez primera un pixel en pantalla, allí estaba ya sembrado el germen de la competición. Y aunque del mítico **Speed Race** os hablará Marcos en las siguientes páginas, yo me voy a centrar en un subgénero que gobernó con puño de hierro las recreativas (y los ordenadores y consolas) de los años 80 y principios de los 90. Nos estamos refiriendo a los juegos que mostraban una apasionante, misteriosa y poblada carretera infinita.

Conductor nocturno

Fue en el año 1976 cuando se lanzó al mercado una recreativa de Atari, con una profunda pantalla negra que no quedó más remedio que situar en una larga noche

Night Driver | En 1976 Atari desarrolla este juego que no tenía coche en pantalla sino, simplemente, un trazado limitado con una especie de balizas a los lados. La imagen del vehículo fue incrustada sobre el mueble, por lo que estaba siempre fija. Fue el pionero en mostrar una perspectiva en primera persona y llegó a Atari 2600 y C64.

Turbo | Obra de Sega en 1981, es el que marca el camino del género por cómo muestra la carretera infinita y los escenarios, así como las condiciones meteorológicas cambiantes. Colecovision e Intellivision tuvieron “ports”.

para que el concepto narrativo tuviera sentido. Las líneas blancas en los laterales marcaban los márgenes de una calzada donde el único desafío era no salirnos de ella en lo que fue una aproximación feliz al concepto de perspectiva en primera persona.

Alguno podría pensar que este **Night Driver** podría pasar por ser buen control de alcoholemia en la actualidad, pero las limitaciones técnicas no podían permitir que se vieran otros coches junto al nuestro. La recreativa tuvo un mueble icónico, que parecía sacado de una película de James Bond de los 60 y ahora mismo es una joya perseguida por coleccionistas ávidos de invertir al precio que sea.

Los coches meten el turbo

Pero es en 1981 cuando Sega mete la directa con **Turbo**, un juego que coge aquellas ideas del padre fundador de Atari y lo viste de colores vivos, varios escenarios entre ciudad y desierto y hasta condiciones meteorológicas cambian-

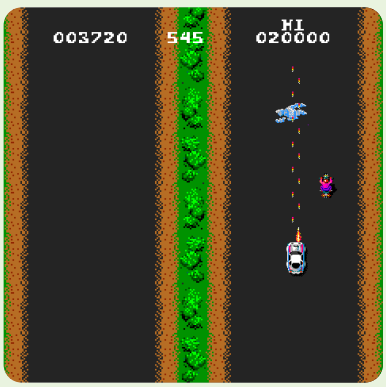
Pole Position | Obra de Namco en 1982, es el verdadero “game changer” de la industria. Existe un antes y un después de este arcade de carreras de coches que nos obligaba a clasificarnos antes de correr el Gran Premio. Es una auténtica maravilla que ha tenido adaptaciones y versiones para infinidad de consolas y ordenadores.

WEC Le Mans 24 (1986)

tes. Las líneas maestras ya están trazadas para que todo el mundo circule por esas nuevas carreteras infinitas. Obviamente, la tecnología no daba para crear circuitos cerrados, aunque hay quien lo intenta.

Uno de los primeros fue Namco con **Pole Position**, que en 1982 (o Konami con **WEC Le Mans 24** en 1986) nos quiso llevar la emoción de las carreras de Fórmula 1 a las coin-op, precisamente, mostrando lo que sería el trazado de un Gran Premio. Aunque la carretera sigue siendo infinita y no vemos el final, podemos intuir que tras las curvas a un lado y a otro volveremos a la línea de salida en lo que parece un escenario cerrado.

Aquí, en este trazado inspirado en **Fuji Speedway** vivimos muchos nuestro primer contacto con un volante en una recreativa. Y no hará falta decir lo mágico que resultaba controlar un videojuego así. Es más, el éxito de este **Pole Position** se vio multiplicado por un cameo (fugaz) que tuvo la propia recreativa en una película que marcó la primera mitad de la década de los 80. Con **Karate Kid** (1984) su popularidad se disparó como un icono de aquella incipiente industria y



Spy Hunter | Bally Midway rompió los esquemas de los juegos de coches volviendo a la perspectiva del venerado **Speed Race** de Taito, pero complicando más las cosas. No solo se trata de correr, sino de escapar y dar caza a enemigos que se mueven a toda velocidad por un escenario cambiante y más rico en detalles. Seguramente James Bond tenga mucha culpa de su creación.

Chase H.Q. | Taito vuelve a dar con la tecla con esta maravilla del año 1988 en la que tenemos que dar caza a cinco fugitivos que conducen deportivos de esos que quitan el hipo. La carretera infinita aquí adquiere una dimensión narrativa imponente que contó con "ports" para todos los ordenadores y consolas de la época.

se convirtió en una de las máquinas más populares. No había bar, restaurante, salón recreativo o discoteca en el que no tuvieran una.

Hang-On (1985) con sus motocicletas y un mueble ya clásico pero, sobre todo, **WEC Lemans 24** (1986) de Konami, optaron por un camino distinto visto el éxito de **Pole Position**, por lo que intentaron reproducir la dureza de unas carreras sobre dos ruedas, o de resistencia, en las que se echaba mucho de menos el desgaste de los neumáticos, del motor y la estrategia de las paradas en boxes. Eso ya lo imaginábamos nosotros.

Paseos por el campo

La tecnología comienza a estar preparada para grandes ideas y prueba de ello es el salto que supone **OutRun** (1986). No profundizaremos mucho porque Bruno nos va a deleitar más tarde hablando del clásico de Sega, pero no hay que quitarle el mérito de haber sido capaz de transformar las mecánicas de siempre con una tontería tan »

Super Hang-On | Sega rompe los moldes con una recreativa de 1985 que nos invita a subirnos a una moto de verdad. Precursora técnica de los **OutRun** y compañía, su mueble Deluxe fue un hito que llamaba a los chavales de la época según lo veían. Quien no se haya montado en uno de estos muebles no ha tenido infancia... o adolescencia.

OutRun (1986)

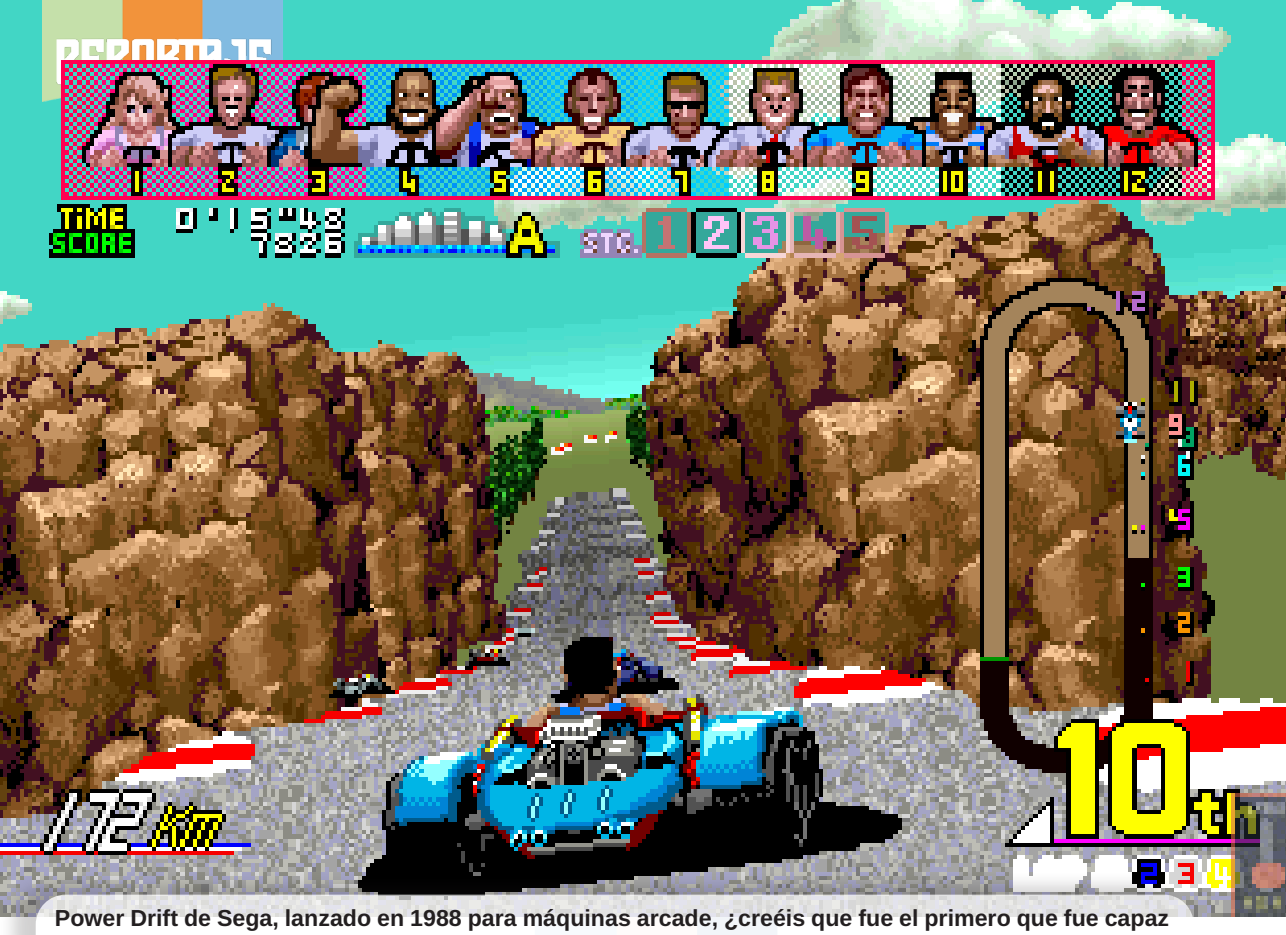
genial como la de permitirnos elegir camino: bifurcaciones que podíamos tomar a izquierda o derecha y que garantizan una rejugabilidad nunca vista en una recreativa. ¿Cuántas monedas de cinco duros eran necesarias para ver sus 15 trazados?

Correr no es suficiente

Si dar vueltas sin parar es divertido, o pasear por el mundo como un rico adinerado, ¿qué puede ocurrir si le damos otro contexto y le metemos algo de historia? Así que dicho y hecho porque surgen juegos como **Spy Hunter** (1986), que tiene carretera infinita pero en perspectiva cenital, o **Chase HQ** (1988) y su continuación, **Special Criminal Investigation** (1989), que vuelve a ponernos en una inmersiva tercera persona donde hay que luchar contra el crimen organizado. Aquí, no solo tenemos que esquivar el tráfico, sino también embestir y disparar para completar las misiones y, de paso, evitar que nos echen de la calzada.

De nuevo, volvemos a darnos de bruces con carreteras que no tienen final, en las que solo podemos avanzar sin temor a que se nos acabe la pista. El género no conoce límites y solo el tiempo es el precioso recurso al que debemos vencer. Las carreteras siguen apuntando al infinito aunque aparece por el horizonte una »

Super Monaco GP | Sega nadaba en la abundancia en la segunda mitad de los 80, con arcades de conducción a cuál mejor que siempre se coronaban con éxitos rotundos. Y a todo esto, en 1989 llega este clásico que emulaba uno de los mejores grandes premios de Fórmula 1. El "scaling" alcanza su máxima expresión y la carretera infinita, por desgracia, comienza a difuminarse.



Power Drift de Sega, lanzado en 1988 para máquinas arcade, ¿creéis que fue el primero que fue capaz de hacer la transición entre los juegos de carreteras infinitas y los que ya tenían un circuito cerrado?

amenaza que llega desde las oficinas de Sega.

Y el “scaling” de Sega obró su magia

Antes de la llegada de los polígonos y los entornos 3D de clásicos como **Virtua Racing** en 1992 o **Daytona USA** y **Ridge Racer** en 1993, existi una tecnología que fue capaz de desdibujar casi por completo las fronteras entre las carreteras infinitas y los circuitos ya cerrados. Fue el Sacrosanto “scaling” de Sega.

Aunque venía utilizándose en montones de juegos, fue a partir de 1988 que se produce un giro radical con **Power Drift**, que es de los primeros en ofrecernos un circuito cerrado que se aparta del formato de carretera infinita. Ahora podemos ver otras partes del trazado, pasar a su lado y luego recorrerlas, por lo que por fin tenemos esa sensación de estar dentro de un escenario. Lo mismo pasó con **Super Monaco GP** (1989), donde el circuito de Fórmula 1 supo camuflar sus limitaciones técnicas para que esa carretera infinita se diluyera hábilmente entre enormes “sprites”.

Detrás de cada juego hubo un desafío. **Night Driver** buscó cómo simular movimiento en una pantalla. **Turbo**, de Sega, dio un salto al uso de “sprites” 2D. **Pole Position** creó la ilusión de estar dentro de un circuito sin llegar a estarlo. **OutRun** fue un desafío artístico que marcó a generaciones y todo eso ocurrió gracias a una carretera interminable.

A una pista que solo nos dejaba avanzar. Como en la vida misma.

Enduro Racer (1986)

The popularity of a classic driving game... the attraction appeal of a realistic race car cabinet design... spectacular new profit opportunity.

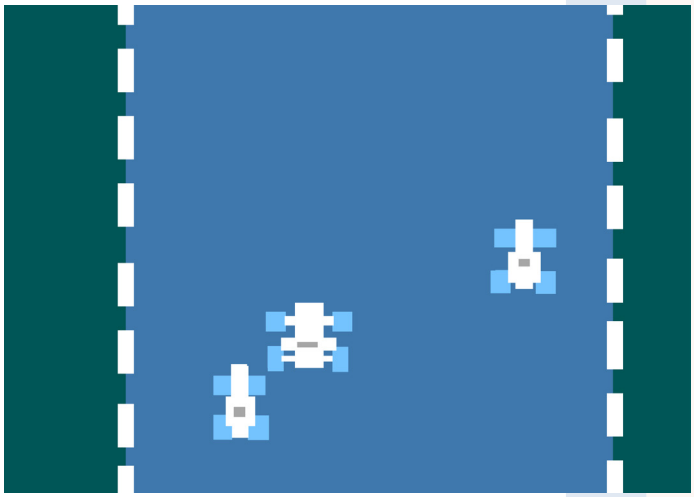
NIGHT DRIVER™

- Drivers can select "Novice", "Pro", or "Expert" tracks.
- Players compete for highest top speed and points based on "distance" travelled.
- "Best" top speed and score previously achieved is displayed when track selection switch is activated.
- Built-in self-test program.
- Operator adjustable game time to 50, 75, 100, or 125 seconds.
- Optional Extended Play for 350 points (operator sets difficulty).
- Inside switch lets operator select a different set of 3 tracks.
- Dimensions: Height: 55", 139 cm; Width: 30", 76 cm; Depth: 67", 170 cm; Weight: 282 lbs,128 kg.

Contact your Atari distributor or contact us for referral at Atari, Inc., 1265 Borregas Avenue, Sunnyvale, CA 94086. (408) 745-2500

ATARI®

Speed Race, el padre de los videojuegos de coches



Recreación pantalla **Speed Race** de Taito (1974).

En 1974, Taito fue pionera en la implementación de scroll en una recreativa y en el uso de "sprites" con detección de colisiones.

por **Marcos García**

Si alguien os pregunta cuál es el arcade de conducción más influyente y recordado de la historia del videojuego, es probable que **Speed Race** de Taito no sea el primer título que acuda a vuestra memoria, quizá por lo genérico de su nombre. Si sois un poco versados en materia "coin-op setentera", **Gran Trak 10/20**, **Super Bug** o **Night Driver** de Atari pueden resultar buenos ejemplos referenciales. Y si nos dejamos guiar por la memoria colectiva, los grandes favoritos serían **Pole Position** de Namco y **OutRun** de Sega, ya en los años 80. Pero la realidad es otra. Todo comenzó hace 51 años, y el responsable de ello fue el gran **Tomohiro Nishikado** (Osaka, 1944), el auténtico padre del videojuego japonés.

El auténtico pionero del videojuego

La carrera de Nishikado en Taito comenzó en 1968 y sus primeras aportaciones fueron en el ámbito electromecánico con **Ghost Gun** (importado de USA), **Super Road 7** (precursor de **Speed Race**) y las dos »

entregas de **Sky Fighter**. Poco después comenzó a revolucionar el mercado arcade electrónico con **Soccer**, **Davis Cup** y, de manera especial, **Basketball**, la primera coin-op en utilizar "sprites". Pronto llegaron **Speed Race** (1974) y, más adelante, tesoros de la talla de **Western Gun/Gun Fight** y **Space Invaders**, entre otros, pero esa ya es otra historia.

Para centrarnos de inmediato en el fenómeno, nada mejor que recordar unas declaraciones de su creador. "**Speed Race** es el origen de los videojuegos de conducción. La pantalla era monocroma, pero utilizamos "sprites" más realistas para el coche en lugar de simples cuadrados y círculos. En aquella época, Atari era el principal fabricante de juegos en América y había lanzado su propio título de conducción, **Gran Trak 10**.

1 La versión primigenia de **Speed Race** se estrenó en los salones recreativos en noviembre de 1974. Solo contaba con volante, acelerador y marcadores LED para puntuación.

Speed Race ofrecía una mayor sensación de velocidad y, en mi opinión, su simplicidad lo hacía más divertido. De vuelta a 1974, tras el lanzamiento de **Gran Trak 10**, la primera recreativa de conducción que además contaba con volante y marchas, Tomohiro decidió crear su propio juego de coches, ya que no le convencían ni las sinuosas pistas ni la complejidad del control del título de Atari. Se inspiró en dos clásicos electromecánicos: **Mini Drive** (1958) de Kasco y, cómo no, el ya mencionado **Super Road 7** (1970) de Taito. Gracias a estos dos arcades, junto con otras referencias electromecánicas como **Indy 500** o **Speedway**, fusionó los conceptos de carretera infinita y la posibilidad de colisión con otros coches. Para simular el revolucionario efecto de "scroll" y crear esa ilusión de movimiento, animó una imagen de carretera de fondo y moduló la velocidad de los coches rivales en función de la velocidad del jugador. Había nacido **Speed Race**.

2 La primera gran revolución llegó nueve meses después, en agosto de 1975, con la incorporación de la palanca de cambios, un tacómetro analógico y ajustes clave en la jugabilidad.

Un auténtico horizonte vertical

Pero volvamos al mes de noviembre de

3 La jugabilidad del tercer **Speed Race** de abril de 1976 vivió cambios en sus mecánicas para posibilitar que participaran dos jugadores.

4 En diciembre de 1977 la saga incorporó pantalla a todo color. Es de las pocas entregas que pueden emularse a día de hoy.

1974, **Speed Race** traía bajo el brazo una serie de innovaciones que aceleraron, y nunca mejor dicho, la evolución de la recién iniciada etapa electrónica y los juegos de conducción. Es importante tener en cuenta que la primera máquina de **Speed Race** contaba con volante, acelerador y marcadores LED, pero no incluía palanca de marchas, ni tramos **Black Zone**, y solo exigía superar los 400 puntos para extender la partida. Sin embargo, la versión **Deluxe** (1975) ya venía equipada con volante, pedal acelerador, palanca de dos marchas, marcadores LED de tiempo/puntuación y un tacómetro analógico real. Ambas versiones ocultaban en su interior un vertiginoso y exigente arcade de conducción con perspectiva cenital, que tuvo el privilegio de ser el primer videojuego en tener "scroll", en este caso, con desplazamiento vertical.

Drive-Mobile (1941).

Hasta entonces, todo en el universo del videojuego se había desarrollado dentro de los límites de una sola pantalla, hasta que la mente brillante de Nishikado lo expandió hacia el infinito… o al menos, hasta donde alcanzara su infinito e inexorable "scroll". El objetivo en **Speed Race** era simple y rotundo, como casi todo en aquella época: adelantar coches y más coches a la máxima velocidad posible, evitando colisionar en un circuito cuya anchura cambiaba de forma constante e inesperada. Se obtenían puntos por cada coche adelantado, con bonificaciones según la velocidad alcanzada por el jugador. Basándonos ya en las características de la versión Deluxe, el aumento de "score" determinaba que aparecieran mayor número de vehículos en pantalla y ciertas zonas resbaladizas (Black Zone), muy incómodas de gestionar para nuestro vehículo. Estas aparecían al alcanzar los 800, 1.800 y 2.800 puntos. El tiempo de juego inicial estaba limitado a 90 »

Un género pionero | Los arcades de conducción tienen raíces muy profundas. En 1941, **Drive-Mobile** de International Mutoscope ya contaba con un volante y un mapa retroiluminado de EE.UU. La compañía continuó su legado con **Cross Country Race** (1948) y **Drive Yourself Road Test** (1954). También en 1941 nació **Midget Autos** de Pace, una máquina para cuatro jugadores donde la velocidad dependía de girar una manivela. Entre 1940 y 1970, se crearon más de setenta juegos electromecánicos de conducción.

segundos, y para continuar jugando era imprescindible alcanzar al menos 2.000 puntos. Los siguientes retos se situaban en 4.000 y 6.000 puntos. Fácil de explicar, difícil de lograr, por supuesto. Ese tiempo restante y la puntuación de los jugadores se mostraba en un panel LED auxiliar situado sobre el monitor o en la parte derecha del mueble, según el modelo de la coin-op. Chocar contra otro vehículo reiniciaba la velocidad y devolvía al jugador al comienzo del circuito. Además, **Speed Race** contaba con dos niveles de dificultad, "Beginner's Race" y "Advanced Player's Race", que aumentaban tanto la velocidad de los coches como su cantidad sobre la pista. Se podía jugar en modo de un jugador o dos jugadores, alternativos, para competir por el mejor "score".

Speed Race fue un gran éxito comercial a nivel mundial. De hecho, en Japón estableció el estándar de 100 yenes por partida para los juegos de recreativa, duplicando la tarifa anterior de 50 yenes. Mientras tanto, en Occidente, el gigante norteamericano Midway no dejó pasar la oportunidad de adquirir los derechos del éxito de Taito y lo lanzó en EE.UU. en 1975 bajo los nombres **Racer**, con asiento, y **Wheels**, además de **Wheels II**, una versión para dos jugadores que podían competir a la vez.

5 En julio de 1978 las novedades fueron la incorporación de los cinco mejores resultados y un "score" más exigente para extender la partida.

6 Octubre de 1978: debuta la versión "cocktail" de **Speed Race T.T.**, tanto en blanco y negro como en color. El volante era minúsculo.

La evolución del clásico

Speed Race continuó su legado con un éxito arrollador, dando lugar a numerosas secuelas en los años siguientes. En total, existen diez variantes de la saga. Después del mencionado **Speed Race DX**, apareció **Speed Race Twin** en 1976, una versión para dos jugadores simultáneos. Ambas recreativas se situaron entre los diez arcades más rentables de 1976 en Japón. Además, **Speed Race DX** se convirtió en la "coin-op" más lucrativa de 1977 en el país, y la segunda en general, solo por detrás del juego electromecánico **F-1** de Namco. En diciembre de 1977 llegó **Super Speed Race**, con un bonito mueble dedicado para sentarse y pantalla en color. Como curiosidad, mencionar que utilizaba un microprocesador Z80 a 2,496 MHz. Un año después se lanzaron versiones cocktail de **Speed Race**, tanto en monocromo como en color. Entre ambas apareció **Super Speed Race V**, que en 1978 se convirtió en la segunda recreativa más rentable del año, solo superada por su majestad **Space Invaders**. En este caso, la letra "V" hacía referencia a las cinco mejores puntuaciones del juego, que aparecían a la izquierda del monitor, por encima de la puntuación del jugador y el "Timer". Además se realizaron ajustes en el "score" necesario para continuar jugando, ahora había que alcanzar los 3.000 puntos. **Speed Race CL-5**, o **GP-5**, también debutó en 1978, en formato "upright" clásico. En esta actualización revolucionaria, era crucial tener cuidado con las nuevas zonas resbaladizas de la pista, y nuestro coche ahora contaba con faros que se encendían »

al adentrarnos en un túnel. Además, la pista se dividía en dos rutas al atravesar los puentes, y había que tomar una decisión rápida para evitar chocar y ser enviado de vuelta al inicio. Esta versión también introdujo vehículos de emergencia, con luces intermitentes, que debían ser evitados como cualquier otro rival.

Sin duda, es la entrega de la saga que más recuerdo haber visto y jugado en su época. Por su parte, **Super Speed Race GP V**, el último y más evolucionado **Speed Race** canónico, apareció a finales de 1979. Presentaba un mueble “sitdown” de lujo y se convirtió en el máximo exponente de la franquicia, manteniendo la esencia jugable de su predecesor. Como colofón, en 1985 llegó **Super Speed Race Jr.**, orientado al público infantil y concebido como homenaje a la obra fundacional de Tomohiro Nishikado.

Justicia sobre ruedas

Speed Race siempre ha sido la creación favorita de Nishikado en su etapa pre-**Space Invaders**, lo que subraya la importancia y el carácter revolucionario de este arcade. A nivel personal, recuerdo perfectamente haber visto y jugado varias versiones del mito automovilístico de Taito durante las décadas de los 70 y 80, completamente hipnotizado por ese frenético “scroll” y su perfecto control, gestionado a través del volante, pedal y marchas. Era un imprescindible en cualquier salón recreativo y uno de los principales responsables de

Trak 10, hoja de producto.

7 En octubre de 1978 llega el último salto a nivel de jugabilidad. Se añaden túneles, puentes para elegir ruta y coches de emergencia.

8 Con un mueble “sitdown”, en diciembre de 1979 se consolidó como el máximo exponente de la saga, preservando la esencia de su predecesor.

El factor Midway | Speed Race fue uno de los primeros videojuegos japoneses en llegar a Norteamérica, donde Midway lo distribuyó en 1975 bajo los nombres **Racer**, **Wheels** y **Wheels II**. Como detalle curioso, la versión **Racer** incluía un asiento mientras que en términos de ventas, **Wheels** alcanzó las 7.000 unidades y **Wheels II** otras 3.000, convirtiéndose en el arcade más vendido de 1975. Ya en 1979, Midway lanzó en Estados Unidos **Super Speed Race**, esta vez sin utilizar la anterior denominación **Wheels**.

eclipsar las últimas “coin-op” electromecánicas. Sin embargo, como mencioné antes su denominación demasiado genérica hace que, a veces, sea difícil recordar su nombre y la huella que dejó, tanto en el género como en el mundo del videojuego en general. En aquella época maravillosa, las cosas eran así de simples y rotundas, como su nombre, tan directo y vertiginoso como volátil en el recuerdo. **Speed Race** debería tener siempre un lugar junto a los grandes clásicos, esos que surgen en cualquier conversación sobre obras maestras y referencias indiscutibles, como **Pong**, **Space Invaders**, **Pac-Man** o **Donkey Kong**. Es momento de hacer justicia a uno de los más grandes de todos los tiempos.

GRAN TRAK 20™

ATARI™
Innovative
Leisure

A new 2-player (or single player!) version of the greatest money maker ever! · Fantastic sound effects of big car racing action · Free game feature for minimum 40 point score · Realistic two car race competition

Out Run de Sega

“Yo no quería volver a escribir de Out Run”

por **Bruno Sol**

Out Run es el juego más recordado de todos los tiempos cuando hablamos de coches y velocidad, ¿pero por qué crees que es así?

Aquí estamos de nuevo. Otra vez. Que conste que no quería escribir este artículo. Llevo décadas dando la brasa con **OutRun** desde distintas revistas y pensaba, y sigo pensando, que el tema requiere un nuevo punto de vista. No voy a contar nada que no dijera ya en **SJ Xtreme** en 2008 y **New Super Juegos** en 2015. Pero aquí estoy, por el empeño de José Luis y porque no puedo permitirme rechazar encargos. En los momentos más bajos (y como autónomo os garantizo que el abismo nunca tiene fin) cada uno tiene sus propios salvavidas a los que aferrarse para (intentar) seguir tirando del carro. En mi caso son las películas de Frank Capra, **Golfus de Roma**, los cortos de los Looney Tunes y una recreativa de 1986 en la que pilotas un Testarossa. Me basta una partida para **OutRun** para reconciliarme, momentáneamente, con la vida. Da igual que conozca cada curva mejor que el camino a la casa de mis padres. »

My Arcade desveló en el pasado CES de Las Vegas diversas mini-recreativas con licencia oficial de Sega, entre las que destacó el modelo dedicado a **OutRun**, que se supone llegará este año. El canal de YouTube **@GenXGrownUp** (al que pertenece este pantallazo) estuvo en el stand de My Arcade y pudo ver de cerca la máquina, que incluirá tanto **OutRun** como **OutRunners**, aunque aún no se sabe si llevará las ROM de las recreativas originales o los ports de Mega Drive.

Gracias por tanto, Burt Reynolds

Hace muchas décadas que el reto que plantea el juego, alcanzar la meta del quinto tramo antes de que el crono llegue a cero, pasó a un plano secundario. Uno no juega a **OutRun** para ser el más rápido, lo hace para disfrutar del viaje, para escuchar la mejor banda sonora de la historia y porque apenas bastan tres minutos de partida para entrar en "la zona", ese estado de consciencia en el que desaparece todo lo que hay más allá de los márgenes de la pantalla y nos permite centrarnos en lo esencial.

La leyenda de cómo se creó **OutRun** varía según las fuentes, casi tanto como los recuerdos de Yu Suzuki. Tomando como inspiración la película **Los locos de Cannonball**, la división AM#2 de Sega quería crear un arcade de conducción en el que el paisaje fuera un elemento importante y los jugadores pudieran sentirse los reyes del mundo al conducir un deportivo de lujo. De hecho, la intención inicial era ofrecer la posibilidad de elegir entre varios coches, algo que no permitieron las limitaciones técnicas de la época (pero que harían finalmente realidad en el posterior **OutRunners**). El germen de todo se remonta al verano de 1985 con un proyecto con el nombre en clave **Dead Heat**, protagonizado por coches de Fórmula 1 a lo **Pole Position**, con el atractivo extra de que dos jugadores pudieran competir entre sí, y en el que ya aparecían algunos los elementos que dotaron de personalidad a **OutRun**, como las bifurcaciones. A finales de aquel año se decidió sustituir los bólidos de F1 por deportivos y el proyecto se rebautiza como **Spark Rally**. El nombre de **OutRun** no se adoptó hasta junio de 1986, cuando el

proyecto ya llevaba bastantes meses en desarrollo.

Con el objetivo de conseguir referencias visuales para el juego, Yu Suzuki y Youji Ishii iban a viajar a EE.UU. para conducir de una costa a otra, grabando el recorrido con una cámara de vídeo. Finalmente, y según los (distintos) recuerdos de sus responsables, se decidió que el tour fuera europeo. Según Suzuki, el cambio se debió a que les dijeron que el paisaje no variaba demasiado en EE.UU., pero Ishii, superior directo de Suzuki, recuerda algo distinto y más creíble: el presidente de Sega, Hayao Nakayama, vetó EE.UU. porque no estaba dispuesto a poner en riesgo a sus empleados haciéndoles recorrer Norteamérica en coche. De lado a lado.

La pareja aterrizó en Frankfurt y alquilaron un BMW 520. A lo largo de las siguientes tres semanas conduciendo por lo que se conoce como la **Ruta Romántica** (Romantische Straße) visitaron Mónaco, Suiza y hasta Roma. En la ciudad monegasca, Suzuki se dio de bruces con el flamante Ferrari Testarossa y el flechazo fue instantáneo. Ese iba a ser el coche que pilotarían los jugadores de **OutRun**, aunque cuando regresaron a Japón no les fue sencillo encontrar un ejemplar del coche con »

OutRun por un tubo | El éxito de **OutRun** no tardó en ser explotado en secuelas como **Turbo OutRun** y **OutRunners**, pero no sería hasta 2003 cuando pudimos disfrutar de una continuación a la altura del original. Por supuesto, no podía llegar de otras manos que no fueran las de Yu Suzuki y AM#2. **OutRun 2** supera al original, y no solo por hacer realidad varios conceptos que no fueron posibles en 1986 (la competición contra otros jugadores, pilotar varios modelos de coches, todos ellos con la licencia oficial de Ferrari): la belleza de los escenarios y la mecánica de los derrapes “infinitos” hacen de **OutRun 2** una experiencia tan hipnótica como relajante. Y sus ports, desde el primero de Xbox hasta el de PSP, son impecables.

el que tomar medidas y recursos para los grafistas.

Disfruta del viaje

Pilotar un Testarossa tenía su atractivo para un chaval de los 80, pero lo que hizo realmente especial a **OutRun** fueron los 15 escenarios que se podían llegar a recorrer, repartidos en una pirámide invertida. Al final de cada nivel hay una bifurcación y el conductor/jugador decide qué ruta tomar, llevándole por una distinta en cada partida.

Esto aportó a **OutRun** una rejugabilidad inédita en los arcades de conducción de su época, permitiendo disfrutar de hasta cinco finales.

Aunque **OutRun** no fuera un juego precisamente realista (solo hay tráfico en un sentido, no hay cruces y estrellarse no implica la muerte, sino perder unos valiosos segundos), sus gráficos, y más concretamente la suavidad con la que se movían los obstáculos de los márgenes de la carretera y los otros coches, quitaba el aliento, especialmente si uno tenía la fortuna de encontrar en un salón recreativo la cuarta, y más lujosa, variante de la recreativa, el mueble Deluxe, con su asiento hidráulico y sus altavoces colocados en el cogote, a la altura de los oídos del jugador.

Para mover semejante derroche de "scaling", Suzuki y su equipo tuvieron que diseñar un hardware específico, bautizado como **Sega OutRun**, basado en su popular placa System 16, en la que se integraron dos Motorola 68000, un Zilog Z80 y un Yamaha YM2151 destinado específicamente para el audio. Precisamente el sonido, y más concretamente la banda sonora, sería el factor decisivo que conduciría a **OutRun** hacia la inmortalidad.

Eterna Magical Sound Shower

Hiroshi "Hiro" Kawaguchi es una figura clave dentro de la historia de Sega. Aunque es conocido por su labor como compositor, trabajó inicialmente como programador en el delirante **Girl's Garden** de SG-1000, formando tándem con el mismísimo Yuji Naka. Hiro ya había firmado las pegadizas bandas sonoras de los geniales **Hang-On**, **Space Harrier**, **Fantasy Zone** y **Enduro Racer** cuando deslumbró al mundo entero con la música de **OutRun**, compuesta por cuatro temas que, casi 40 años después, siguen siendo versionados por músicos profesionales y aficionados. Y con razón, porque no se ha compuesto nada mejor nunca más.

Antes de empezar a jugar, y desde una pantalla que emula una radio, el jugador elige el tema que le acompañará en su partida: **Magical Sound Shower**, **Splash Wave** o **Passing Breeze**.

La cuarta composición, **Last Wave**, se creó para la tabla de puntuación. La música de los recreativas solía ser un elemento secundario, porque el estruendo de los salones la hacía casi inaudible para los jugadores. Pero **OutRun** era diferente, y su banda sonora no tardó en convertirse en algo tan icónico como el sprite del Ferrari Testarossa.

Conscientes de que no podían replicar la magia de las composiciones originales en los ordenadores domésticos, U.S. Gold incluyó un segundo casete con la música de la recreativa. De esa manera, y aunque fuera de forma "chustera", uno podía jugar al port acompañado de la música original del arcade. Servidor sufrió el port de Amstrad CPC 464 pero al menos pude disfrutar, una y otra vez, de **Magical Sound Shower** en el walkman de mi hermano.

Sega no perdía oportunidad de "vendernos" otros juegos y OutRun no fue una excepción con Enduro Racer.

Pasado, presente y futuro de OutRun

No vamos a enumerar las adaptaciones domésticas que inspiró **OutRun**. Las conocéis todas. Solo destacaré las que a un servidor le parecen más meritorias.

La de PC Engine es un milagro técnico que supera al port de Mega Drive, tanto en gráficos como en sonido. Jamás entenderé por qué Sega no hizo una conversión para 32X en la que desplegar el "scaling" del arcade. Por suerte unos meses después llegó la mejor conversión doméstica de todas, la de Saturn. Creada por Rutubo Games, en Japón se lanzó de manera individual, pero en Occidente se comercializó dentro de **Sega Ages Volume 1**, un recopilatorio que incorporaba también los ports de **Space Harrier** y **After Burner II**. A primera vista parecía un cambio ventajoso, pero en realidad el **OutRun** japonés es superior ya que incluye nuevas versiones de la banda sonora (además de las originales en calidad CD) y, mediante un truco, permite jugar a 60 fps. Ni siquiera el posterior port incluido en **Out Run 2** de Xbox fue capaz de eclipsar al de Saturn.

La talentosa adaptación para GBA, incluida en el recopilatorio **Sega Arcade Gallery**, fue de lejos la mejor versión portátil hasta que aparecieron en escena M2 y su impresionante **3D OutRun** para Nintendo 3DS. Su enfermiza búsqueda de la perfección les hizo grabar el sonido hidráulico del mueble Deluxe para reproducirlo en la portátil. A M2 también le debemos el notable **Sega Ages OutRun** de Switch, que perdió el efecto 3D pero a cambio nos regaló un formato 16:9 que no hace sino potenciar la belleza de los escenarios. Es una pena que ambos ports luzcan el coche "bastardo", en lugar del Testarossa, lo habitual desde que caducó la licencia de **OutRun 2.**

El port de Switch no es el único recurso para disfrutar ahora de **OutRun**. Los más pudientes aún pueden encontrar, a precio de uranio, la recreativa doméstica fabricada por Arcade 1Up, con licencia de Sega (pero no de Ferrari, así que lleva el coche bastardo). Además de **OutRun**, nos trae **Turbo OutRun**, también »

Versión Saturn.

Outrunners y **Power Drift**. Pero si no eres un jeque del petróleo hay otra opción, más traviesa y espectacular, que va más allá de la típica partida al MAME.

CannonBall (el nombre no es casual) es una carta de amor hacia el clásico de 1986, un motor creado en C++ por Chris White a partir del código original de **OutRun** con el que podrás disfrutar, en tu ordenador o Raspberry Pi, del arcade a 60 fps, pantalla panorámica, soporte para volantes con Force Feedback, más cámaras y modos de juego. Descárgalo desde aquí: https://github.com/djyt/cannonball

En cuanto al futuro, quién sabe si se hará algo especial en 2026 para celebrar el 40 aniversario de **OutRun**. Yu Suzuki dijo hace unos años que estaría dispuesto a hacer un **OutRun 3**, pero no parece probable. Nos conformaríamos con que renovaran la licencia de Ferrari y nos dieran un recopilatorio de **OutRun** y **OutRun 2**.

Eso sí, My Arcade hará realidad este año lo que muchos llevamos soñando cuatro décadas: tener nuestra propia recreativa de **OutRun** en casa, a precio popular. Tendrá un tamaño mini y se mostró en forma de maqueta en el último CES de Las Vegas. Contará con volante, pedales de freno y aceleración y palanca de cambio de marchas. Incluirá en memoria **OutRun** y **OutRunners**, pero no se sabe si serán las recreativas o ports de Mega Drive. Cruzaremos los dedos para que sea lo primero.

El revuelo generado por esta mini recreativa demuestra cómo la popularidad de **OutRun** no ha decaído. La pareja del Testarossa es un icono pop a la altura de **Donkey Kong** o **Space Invaders**. Cuatro décadas discutiendo, dando vueltas de campana y haciendo adelantamientos que infartarían al director de la DGT. Nunca dejéis de pisar el acelerador, subid el volumen y disfrutad de **Magical Sound Shower**. La carretera os aguarda.

Siempre OutRun | Actualmente los fans de **OutRun** cuentan con varias opciones para disfrutar del clásico de Sega en casa. La opción más legal es el port que M2 creó para Nintendo Switch dentro de **Sega Ages**, disponible en la eShop. Si te sobra la pasta puedes intentar hacerte con la recreativa que Arcade 1Up puso a la venta hace un par de años, con licencia oficial de Sega (que no de Ferrari, lo que implica que se cambió el Testarossa por el coche bastardo). Por último, no te pierdas esa maravilla llamada **CannonBall**, un "engine" creado a partir del código original al que la comunidad ha ido aportando mejoras.

Out Run

Configuración de circuitos de la versión “OVERSEAS”.

Final A

Final B

Final C

Final D

Final E

Vineyard

Death Valley

Desolation Hill

Autobahn

Lakeside

Wilderness

Old Capital

Wheat Field

Seaside Town

Desert

Alps

Cloudy Mountain

Gateway

Devil’s Canyon

Coconut Beach

SEGA®

風が耳元を通り過ぎて行くようだ。

SO REALISTIC YOU CAN ACTUALLY FEEL THE WIND IN YOUR HAIR!

ロードレース、体ごと満喫。

EXPERIENCE THE UTMOST IN ROAD RACING REALISM.

PRINTED MATTER; ©SEGA 1986

「ハング・オン」「スペースハリアー」「エンデューロレーサー」に続く、セガ体感シミュレーションゲーム！ アウト ラン

ロードレースの醍醐味をリアルに体感できるシミュレーションゲーム“アウト ラン”。世界No.1のスピードを誇る最高級スポーツカーの性能を忠実に再現。しかも、ステアリングの動きやマシンの状態に合わせてキャビネットが実車そのままの動き方をする、まったく新しいカーレースゲームです。コース設定そのものも、今までにない変化とリアリティを実現。分岐点を通るたびに画面は新たな世界へと進みます。“アウト ラン”それは、体全部が興奮を呼び起こす体感ゲームです。

Now, after such hits as HANG-ON, SPACE HARRIER and ENDURO RACER, SEGA proudly presents its latest in an ongoing series of simulator games, OUT RUN !

The world's fastest car's high performance features are depicted on the screen in the most minute detail, with your machine's steering, speed and other movements authentically reproduced in the cockpit, thus allowing your whole body to actually experience the sensation of high-speed driving. Every aspect of each course is unconventional to say the least, having been specially created to give you the most in scenic variety, realism and a host of exciting challenges. Every time you take a branch road, you find yourself totally immersed in a completely different setting.

デラックス・タイプ
DELUXE TYPE

AJUSTE DE CUENTAS

“Un error de cálculo imperdonable”

Street Fighter III: 3rd Strike pasó de ser un título ignorado a una obra maestra gracias a la comunidad. Y 26 años después por fin puedo retractarme de mis palabras.

por **Nacho Hdez.**

DREAMCAST

En 1999 Capcom lanzó **Street Fighter III: 3rd Strike** para Dreamcast y en su momento pasó con más pena que gloria. Un mercado saturado de juegos de lucha, el cambio de las 2D a las 3D, y la revolución en el plantel de luchadores –sólo se mantenían Ryu, Ken, Chun Li y Akuma–, no me convenció demasiado. Pero tras más de 25 años desde que hice la review en **Juegos & Cía.**, he de confesar que mi texto ha envejecido bastante mal.

Ahora en 2025 revisar este título es contemplar una paradoja: un comienzo muy discreto que con el tiempo se ha convertido en una obra atemporal. De hecho, mucha culpa la tuvo la comunidad. Torneos como el **EVO 2004** –con el épico Moment 37 de Daigo Umehara– lo coronaron como uno de los mejores juegos competitivos. Plataformas como **Fightcade**, y reediciones digitales lo mantienen vivo, mientras su banda sonora jazzística, y el arte manga, han envejecido como el buen vino.

Este título fue más revolucionario de lo que pude discernir en la época. El sistema de “Parry” –una defensa reactiva que nos permite »

bloquear cualquier golpe– fue toda una sorpresa que en su momento lo viví como una mecánica compleja por la que no quise apostar. No podía estar más equivocado. Esta técnica lo cambiaba todo en las luchas, ya que redefinió la filosofía del juego: la defensa se volvió tan agresiva como el ataque. Este detalle que critiqué tanto en su momento por su dificultad, ahora lo celebro como una de las innovaciones más espectaculares del género.

Street Fighter III: 3rd Strike es un juego redondo, no por perfección, sino por equilibrio. Pese a sus defectos (personajes desiguales, nada carismáticos y una complejidad evidente), ahora veo claramente lo que quiso hacer Capcom: innovar completamente, llevando a cabo un cambio radical en la saga tras decenas de versiones de **Street Fighter 2**.

A día de hoy sigue muy vivo, dándolo todo en plataformas como **Fightcade** o en Steam en su versión **Street Fighter 30 aniversario**.

Por ello, amiguetes, nunca es tarde para probarlo, sobre todo si lo abandonaste como hice yo en aquellos tiempos. Y ahora, 26 años más tarde, **Street Fighter III: 3rd Strike** merece una mejor nota. De ahí este ajuste de cuentas.

Análisis original en el número 18 de Juegos & Cía.

Artwork by @GamingMitch1990.

Tan impresionante que no se podía puntuar... ¿o sí?

Super Mario 64 de Nintendo 64 fue un juego que hoy muchos llamarían como "generacional", y tal vez por eso, en Hobby Consolas debatimos mucho qué hacer con su puntuación.

por **Sonia Herranz**

En los 90 vivimos el cambio de generación más revolucionario que se recuerda. El salto de los 16 bits a los 32 fue rompedor, cambiando tanto la manera de hacer juegos como la manera de jugarlos.

Aparecieron nuevas fórmulas jugables que lucían relucientes vestiduras gracias a los polígonos, inalcanzables (pese a los intentos en forma de chip) para las Super Nintendo y Mega Drive de la época. Ya solo por eso sería una década para recordar, pero es que, además, nos permitió disfrutar de juegos inolvidables. Sería incapaz de hacer una lista con los diez mejores de los 90, ¿alguien se atreve? Incluso de 20 sería complicado…

Los juegazos que nos estaban dejando Super Nintendo y Mega Drive antes del desembarco de la nueva generación ya eran para quitarse el sombrero. Jugamos al primer **FIFA**, al primer **Sonic**. **Zelda** se convirtió en leyenda de verdad y qué decir del impacto de »

juegos como, **Street Fighter II** o **Mortal Kombat**,… Y eso por no hablar del PC, donde se lanzaron juegos tan influyentes como **Warcraft**, **Age of Empires**, **Alone in the Dark**, **The Secret of Monkey Island**, **Wolfenstein 3D** o **Doom**. Así, sin pensar demasiado.

Probablemente, la etapa más disruptiva de la breve historia de los juegos. Algo que culminó, y de qué manera, en la segunda mitad de la década de los 90 con la llegada de Saturn, PlayStation y Nintendo 64 (por no complicarnos la vida con 3DO, Atari Jaguar, Amiga CD32 o el Philips CD-i). Nacieron sagas como **Resident Evil**, **Silent Hill**, **Metal Gear**, **Tomb Raider**… Muchos de estos desarrollos fueron posibles gracias a la gran revolución de la época: el CD. El salto a los escenarios tridimensionales, a los personajes poligonales fue posible (y grandioso) gracias a ese disco compacto. Un "Compact Disc" que, por cierto, Nintendo se negó a adoptar y, aunque esta decisión lastró el futuro de Nintendo 64, no impidió que jugáramos a un cartucho único y alucinante.

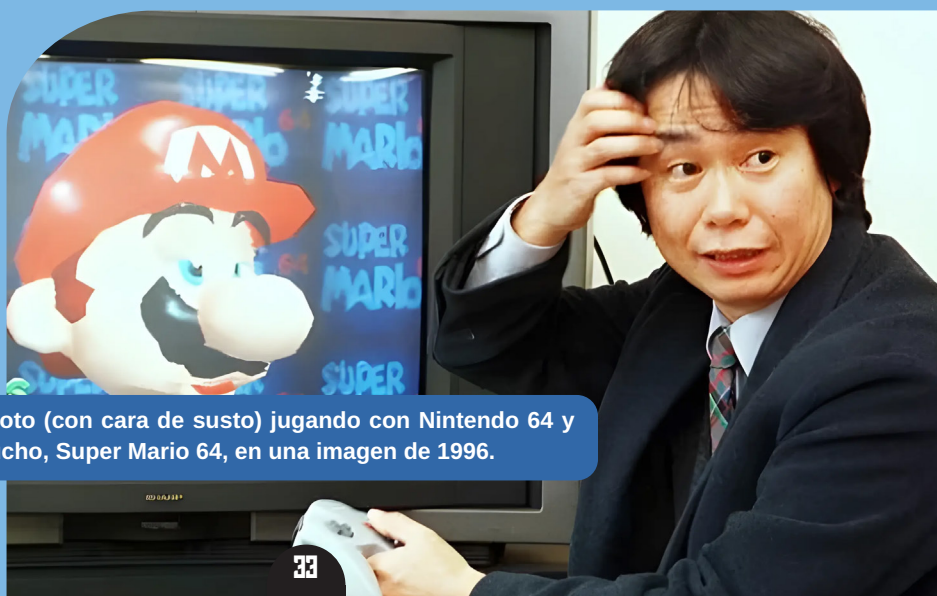
Un título que me dejó ojiplática frente al monitor y que sigo considerando uno de los más influyentes de la historia: **Super Mario 64**.

Cuando el juego se presentó en el E3 de 1996 arrancó una salva de aplausos de los periodistas congregados allí y se convirtió en la comidilla de la industria en ese momento.

Una review hecha en diferido

Por aquellos años, la prensa de videojuegos española recibía los juegos con muchísima antelación, y más teniendo en cuenta que su lanzamiento en nuestro territorio solía retrasarse unos cuantos meses respecto de los lanzamientos japonés y americano. De este modo, yo tuve el privilegio de echármelo al mando mucho antes que el común de los espa-

ñolitos de a pie. Y sí, era verdad, era tan alucinante como prometían las campañas de marketing, como habían contado los pe- »



Shigeru Miyamoto (con cara de susto) jugando con Nintendo 64 y su primer cartucho, Super Mario 64, en una imagen de 1996.

Hobby Consolas nº63 | Un número cargadito. Avance de **Soul Blade** o **Cool Boarders** y análisis de juegos como **FIFA 97**, **Donkey Kong Country 3**, **Street Fighter Alpha II**, **Virtua Cop 2**, **Daytona USA**… También se anunciaba que Game Boy Pocket estaba a la venta por 9.900 pesetas, y que **King's Field** llegaría en marzo. En la sección de **Big in Japan** se hablaba de **Super Mario Kart 64** y **Wave Race 64**. Pero la joya de la corona fue este reportaje, el inicio del análisis más largo de la historia de la revista.

riodistas que lo vieron en Los Ángeles, como habían anunciado los medios japoneses. Era una gozada.

Cuando eras fan de Mario y te soltaban en aquel jardín donde se veía al fondo el castillo de la princesa –y te podías mover en 3D y hacer todo tipo de divertidos movimientos combinando los botones de aquel innovador y sorprendente mando de Nintendo 64– se te quedaba cara de tonta. Y un poco lo parecías, ya en la pantalla del título, tirándole de la nariz y de los mofletes a Mario. Y lo hacía yo, que soy una ansias y me salto las intros si me dejan…

Obviamente, aquel juego no se podía tratar como uno más. Aquel cartucho necesitaba mucho más cariño, así que el director de **Hobby Consolas**, Amalio Gómez, decidió hacer una review de varios números. Y yo encantada, oigan.

Finalmente, en el número 63, el de diciembre de 1996, acompañado de un espectacular portadón, empezamos ese análisis adelantado, con el objetivo de dar la nota final en el número de marzo, coincidiendo con el lanzamiento del juego en las tiendas españolas. Ahí empecé a destripar el juego, mostrando nivel tras nivel lo que ibas »

a encontrar. No sé, hoy día lo mismo se consideraba un “spoiler” de los gordos, pero os recuerdo que en aquella época eso era lo más parecido a los “teaser” y a los tráilers actuales. No había internet, ni canales de YouTube, ni decenas de cuentas a seguir en infinitas redes sociales. Solo el papel. El de **Hobby Consolas**.

Hobby Consolas nº64 | Los meses de enero suelen ser más tranquilos que ningún otro porque por aquellos tiempos, todos los esfuerzos de las distribuidoras se centraban en la campaña de Navidad. Así que había poco pescado que vender, salvo por el Miura que llegaba en marzo con forma de lanzamiento oficial de Nintendo 64 en nuestro país. Aún así, nos encontramos con análisis de juegos como **Tobal nº1**, **Cool Boarders**, **Earthwom Jim**, **Destruction Derby 2**, **Pandemónium o Command & Conquer**.

También publicamos un reportaje la mar de interesante de periféricos y una guía de compras (el número salía a finales de diciembre). Y se entrevistó a un tío majísimo: **Tetsuya Mizuguchi,** creador de **Sega Rally** y que estaba de tour por España para presentarnos aquellos “Centros de Entretenimiento Familiar” que Sega quiso poner en marcha (instalaron uno en el Hipercor de San José de Valderas de Alcorcón). También, comenzamos a publicar una guía de **Tomb Raider**. Mario, mientras a lo suyo, con la segunda entrega del análisis.

¡Mamma mía!

Por si os lo preguntáis, no me acabé el juego del tirón. Y no por falta de ganas, más bien por exceso de trabajo. Había muchas más cosas que hacer en cada número, así que empezaba tras cada cierre a darle caña a **Super Mario 64**

Hobby Consolas nº65 | La invasión arcade en aquellos años fue salvaje, seguramente por la actuación de Sega, que lo fio todo a las conversiones de sus coin-op 3D para SegaSaturn. **Manx TT, Turok, Die Hard Arcade, Dark Saviors y Pilot Wings** fueron los juegos más llamativos en un número con análisis de poco brillo, pero interesantes noticias, como la más que probable llegada de **Terranigma** y una entrevista a **Shigeru Miyamoto**.

Y en Big in Japan nos pusimos a hablar de un tal **Dragon Ball GT**, con Goku poligonal, en plena fiebre por el universo creado por el recientemente desaparecido Akira Toriyama. ¿Y **Super Mario 64 cómo iba?** Bueno, pues ya habíamos llegado al nivel 12 dentro de su review por adelantado, con la última meta puesta en **Tall-Tall Mountain** y tras enseñar otra nueva remesa de movimientos inéditos de aquel Mario que, como sabéis y gracias al gamepad (con stick analógico) de Nintendo 64, multiplicaba por mil las posibilidades de juego respecto de los viejos cartuchos 2D de NES, Game Boy y Super Nintendo.

y, cuando completaba los niveles previstos para cada entrega de la review, lo aparcaba (no sin esfuerzo) y me ponía a otra cosa. Así, durante tres números más en los que me paseé, disfrutando como una niña, por todos los niveles del juego, descubriendo una sorpresa nueva en cada cuadro que cruzaba y frustrándome un poquito cuando me faltaba una estrella para abrir una nueva puerta y no me acordaba de dónde buscar (es lo que tiene jugar a sorbos).

Fui capaz de descubrir movimientos en cada nivel, cada vez controlaba mejor la cámara de **Lakitu** y me iba haciendo poco a poco con el mando que, pese al "shock" inicial, terminó convirtiéndose en uno de mis favoritos.

Si me permitís un inciso, voy con una anécdota. Justo antes de que se fuera a lanzar la consola, las grandes superficies se llenaron de expositores con demos de **Super Mario 64**. Me acercaba a ver cómo la gente (chavales en su mayoría) jugaba, porque me gustaba ver las posturas tan raras que ponían en el mando, intentando agarrarlo por los brazos laterales, sin que les llegaran los dedos al stick central. Un día, pillé uno de esos expositores vacíos y me puse a jugar, agarrando el mando como dios manda. Y, claro, con meses de práctica, pegaba volteretas laterales, rebotaba de pared en pared y machaba enemigos saltando de uno a otro cual combo de **Tekken**. Al rato, parecía Teresa Rabal rodeada de niños que me miraban jugar extasiados… y se asombraban al verme coger el mando "por la mitad".

Volvemos a lo nuestro. Ya, por fin, en el número 66, con portada para Nintendo 64 (con el cartucho de **Super Mario 64** a modo de sombrero), dimos por finalizada aquel extenso análisis que me llevó a ser el foco de admiración de los curiosos.

¿Y qué nota le ponemos a Mario 64?

Cuatro meses después llegamos al momento culminante: ponerle nota a un juego que me empezó gustando, pero que me acabó apasionando. Ya, ya sé, visto con los »

Hobby Consolas nº66 | Y llegamos al número clave de **Hobby Consolas**. Ese que podéis considerar desde ya como histórico porque, como diría Jack Sparrow, "esa es la revista en la que casi conseguís ver una nota de **Super Mario 64**" (la frase era otra, obviamente). Y sí, todavía hoy me sigue pareciendo un portadón (con errata de las buenas, buenas, buscadla).

Además un nuevo **FIFA** de Electronic Arts se estrenaba en Nintendo 64, **Legacy of Kain** llegaba a PlayStation y Psygnosis lo volvía a intentar con el fútbol gracias a **Adidas Power Soccer 2**. Al mismo tiempo, se analizaron otros juegos, como **Suikoden, Dark Savior, King's Field, Pilot Wings 64**…

Como era el mes de llegada de la nueva consola al mercado español, realizamos un completo especial centrado en Nintendo 64 con entrevistas al director general de Nintendo España (Luciano Pereña) y a sus rivales: James Armstrong (PlayStation) y José Ángel Sánchez (Sega). Mario culminó su aventura y una review gigantesca que, como ya sabéis, no tuvo nota…

ojos de hoy en día quizá no sea para tanto, pero en su momento fue rompedor y se convirtió en fuente de inspiración para muchos creadores posteriores. Y eso sin hablar de lo endiabladamente difícil que es coger un éxito en 2D, un icono como Mario, y trasladarlo a las 3D sin perder su esencia y convertirlo, al primer intento, en un icono también en tres dimensiones. Que se lo digan al

pobre Sonic. A mi hijo (perdonadle, es joven) no le pareció que fuera para tanto cuando lo jugó en el recopilatorio para Switch **Super Mario 3D All Star**. Se lo he perdonado, qué remedio.

Por supuesto yo quería darle un 100. Así, redondo y para siempre. Amalio no me dejó hacerlo con **Donkey Kong Country** de Super Nintendo, pero aquí hice más presión. Pero "que si le ponemos un 100 al primer juego qué vamos a hacer después", "que el 100 es para la perfección y eso no existe"…

No sé qué más argumentos me daría Amalio, no me acuerdo, pero como yo no me bajaba de la burra se tomó una decisión salomónica. Me parece que en el fondo él también quería ponerle un 100, pero no dio su brazo a torcer. Creo que él lo recuerda de otra manera, pero en mi memoria fue una batalla que al principio creí perdida, pero que al final me parece que gané sin darme cuenta. Que el juego saliera sin puntuación, con dos rayitas en la ficha fue, a la larga, mejor que ponerle el 100. Todo el mundo se acuerda del juego sin puntuar de **Hobby Consolas** y dio pie a todo tipo de teorías. La más acertada es que esas dos rayitas significaban que iba más allá del 100, aunque no sé si todo el mundo lo entendió de esa misma manera. Puede que esa decisión marcara una norma no escrita (pero muy aplicada) de **Hobby Consolas**: no se dan "cienes". A nadie. Ni a **The Last of Us**, **ni a Red Redemption II**, **ni a Breath of the Wild**… ¡A nadie!

Me desgastó tanto esa discusión, que no protesté cuando Amalio añadió su nombre al mío en la firma del artículo. Me arrepiento, y mucho, de no haberlo hecho, pero hay que reconocer que esa maniobra de no puntuar tuvo su punto. Y, además, me enteré años después que le costó un disgusto con Nintendo…

Por aquellos años, los comerciales de las distribuidoras iban a las tiendas con **Hobby Consolas** en la mano: a más nota, más unidades les compraban. Y claro, **Super Mario 64** no tenía nota. Tampoco sé muy bien qué le dirían a Nintendo España en Alemania cuando mandaran los reportes de prensa por un juego tan importante... Esa movida se la comió Amalio él solo, así que doy por buena su firma. La cuestión es, ¿qué nota le habríais puesto vosotros?

Jim Bagley, el 'cambiagéneros'

Un verdadero pionero de los juegos retro

Hay pocos nombres que merezcan tanto respeto: tanto por su trayectoria como por su capacidad para adaptarse a todos los cambios.

por **José L. Molina**

Jim Bagley es uno de esos nombres icónicos del mundo del desarrollo de videojuegos retro, conocido por su habilidad para superar las limitaciones del hardware y crear experiencias inolvidables en sistemas de 8 bits. A lo largo de su carrera ha dejado su huella en plataformas como ZX Spectrum y Amstrad CPC, donde desarrolló títulos que se convirtieron en clásicos.

Entre sus trabajos más destacados durante la era de los 8 bits se encuentran juegos como **Throne of Fire**, **Batman: The Caped Crusader**, **Cabal**, **Red Heat** o **Midnight Resistance**.

Más adelante en su carrera, Jim pasó a trabajar en consolas más potentes como SegaSaturn, donde participó en la adaptación del legendario **Doom**. Este desafío técnico demostró su capacidad para trabajar con hardware avanzado, aunque no se le permitió usar el hardware 3D para renderizarlo, teniendo que hacerlo solo con la CPU, lo que supuso una con- »

versión tan compleja como incompleta. Pero lejos de dejar su legado en el pasado, **Jim Bagley** sigue siendo una figura activa en la escena de los videojuegos retro, colaborando en el desarrollo de proyectos para plataformas modernas como el **Spectrum Next**.

Este ordenador, una versión actualizada del legendario **ZX Spectrum**, es un claro ejemplo de su compromiso con la preservación de la historia y su pasión por seguir innovando en este infinito mundo retro.

¿Qué te inspiró a dedicar tu vida al desarrollo de videojuegos retro?

Me inspiró que son más desafiantes, ya que debes sortear las restricciones del ordenador o la consola para los que estás escribiendo el juego. Con la tecnología actual, prácticamente puedes hacer cualquier cosa ya que el hardware se podrá encarga de (prácticamente) todo.

Durante tu época como programador para ordenadores de 8 bits como el ZX Spectrum o el Amstrad CPC, ¿cuál fue el mayor desafío técnico que enfrentaste al crear juegos con las limitaciones de hardware de la época?

Road Runner (C64)

El mayor desafío técnico en los ordenadores de 8 bits siempre fueron las conversiones arcade. Las empresas sabían que los ordenadores domésticos intentaban copiar sus juegos, por lo que siempre intentaban estar un paso por delante ofreciendo más capacidades gráficas, “sprites” más grandes y en mayor número en pantalla, múltiples capas, etc. Por eso, lo más difícil era averiguar cómo encajar todo eso en una máquina de 48K, sabiendo qué cambiar para que todo cupiera y funcionara.

Adaptar un juego como **Doom** a SegaSaturn debió ser un gran reto. ¿Cómo lograste hacerlo funcionar en una máquina con capacidades tan diferentes y limitadas respecto de los sistemas originales?

Sí, convertir **Doom** a la SegaSaturn fue un desafío enorme porque no me permitieron usar el hardware 3D para renderizar la pantalla; tuve que hacerlo con la CPU, como en PC. Saturn tenía dos CPU que corrían a unos 28 MHz (si recuerdo bien), así que »

Imagen de Jim Bagley digitalizada en los 90 con un Atari ST desde un vídeo, gracias al famoso cartucho Vidi-ST.

Jim Bagley junto a su hija Lotty, realizando labores de restauración de algunos microdrives de ZX Spectrum que encontró en el loft de un amigo, en el año 2020 (Fuente: X).

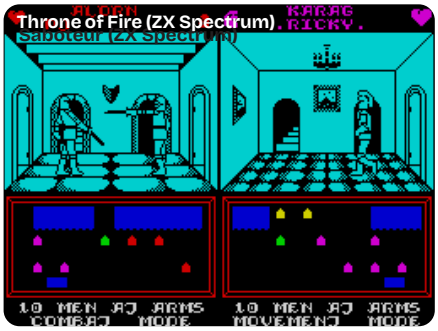
tuve que dividir el código de renderizado entre ambos procesadores para maximizar el rendimiento, haciendo que cada uno trabajara sobre líneas alternas.

Las dos CPU SH2 de SegaSaturn dependen de un sistema de ejecución de instrucciones en paralelo. Para maximizar el rendimiento, las instrucciones deben organizarse cuidadosamente para evitar que una dependa inmediatamente de los resultados de la anterior, lo que causaría bloqueos y ralentizaría la ejecución del juego. Evitar estos bloqueos fue clave para hacer que **Doom** funcionara lo mejor posible en la consola.

Doom (SegaSaturn)

A lo largo de tu carrera has trabajado con una cantidad enorme de sistemas, desde ordenadores de 8 bits hasta consolas de 32 bits. ¿Qué diferencias clave has notado en la forma en que los programadores abordan el desarrollo de juegos en diferentes generaciones de hardware?

Los programadores se han vuelto más perezosos, ya que no piensan en el escenario general. Los programadores junior no saben lo suficiente sobre optimi- »



zación, así que la mitad del tiempo optimizas tu código y luego los demás están haciendo cosas que toman mucho más tiempo del necesario, especialmente en la asignación y liberación de memoria dentro del bucle del juego.

En los años 70, juegos como **Gran Trak 10** fueron pioneros en la simulación de carreras con tecnología electromecánica y gráficos rudimentarios. En los 80, títulos como **OutRun** y **Pole Position** llevaron el hardware al límite con gráficos 2D. ¿Cómo comparas los desafíos técnicos de esas épocas con los avances logrados en tu juego **Tommi Mäkinen Rally** para PSX?

En 2D era más difícil incluir luces en los coches o reflejos en las ventanas, como hicimos en **Tommi Mäkinen Rally**. Además, en aquellos días, las CPU no tenían instrucciones de multiplicación o división, lo que hacía los cálculos aún más difíciles, ya que debían hacerse en fragmentos de 8 bits. En cambio, PSX tenía registros de 32 bits, por lo que podía hacer cálculos mucho más rápido. Agregar colinas y pendientes en las versiones 2D también complicaba los cálculos, todo mientras luchábamos contra el hardware para hacer cosas que normalmente no podían hacerse, especialmente en las conversiones de **Pole Position** para ordenadores domésticos.

¿Qué opinas sobre el resurgimiento actual de los videojuegos retro? ¿Qué piensas de la tendencia de los desarrolladores modernos de emular los estilos gráficos y de juego de las eras de 8 y 16 bits?

Me encanta el auge de los juegos retro. Es genial ver a las nuevas generaciones jugar en consolas y ordenadores antiguos y seguir divirtiéndose, aunque tengan las últimas consolas en casa. Es un testimonio de que los juegos entonces ya eran divertidos.

En la era del ZX Spectrum, el desarrollo solía ser un proceso muy directo y personal. Hoy en día implica equipos grandes y complejos. ¿Cómo crees que ha cambiado el enfoque creativo y qué impacto tiene esto en la experiencia actual de los jugadores?

En los sistemas de 8 bits el desarrollo consistía en un programador, un artista y un músico. Ahora hay grandes equipos de programadores y artistas y múltiples diseñadores que son los »

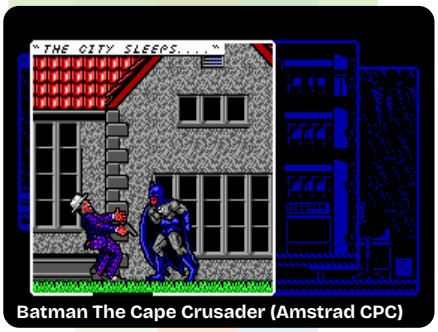
Jim Bagley haciendo gala de su puntería con un premio conseguido en lanzamiento de hachas, en un Whistle Punks (Fuente: X).

Jim Bagley ha decidido volver a los orígenes (de su clásico World Class Leaderboard) con uno de sus proyectos más recientes para Spectrum Next. ¿Su nombre? Next Golf.

que deciden cómo debe jugarse, verse y sentirse un juego, eliminando parte de la creatividad del equipo. Para mí, una de las mejores partes de hacer un juego es decidir sobre la marcha.

La industria de los videojuegos es muy competitiva, pero también está llena de oportunidades para nuevos talentos, especialmente en el ámbito del retro. ¿Qué consejo darías a un joven programador interesado en crear videojuegos inspirados en la era retro?

Siempre digo que, si quieres entrar en la industria, haz un juego con un amigo: si eres programador, encuentra un artista, o viceversa. Tener un juego terminado para mostrar en una entrevista demuestra que puedes crear algo desde cero. Asegúrate de que no sea estático; incluso en el menú principal, que haya movimiento: árboles agitándose, luces, reflejos e incluso peces en el agua.



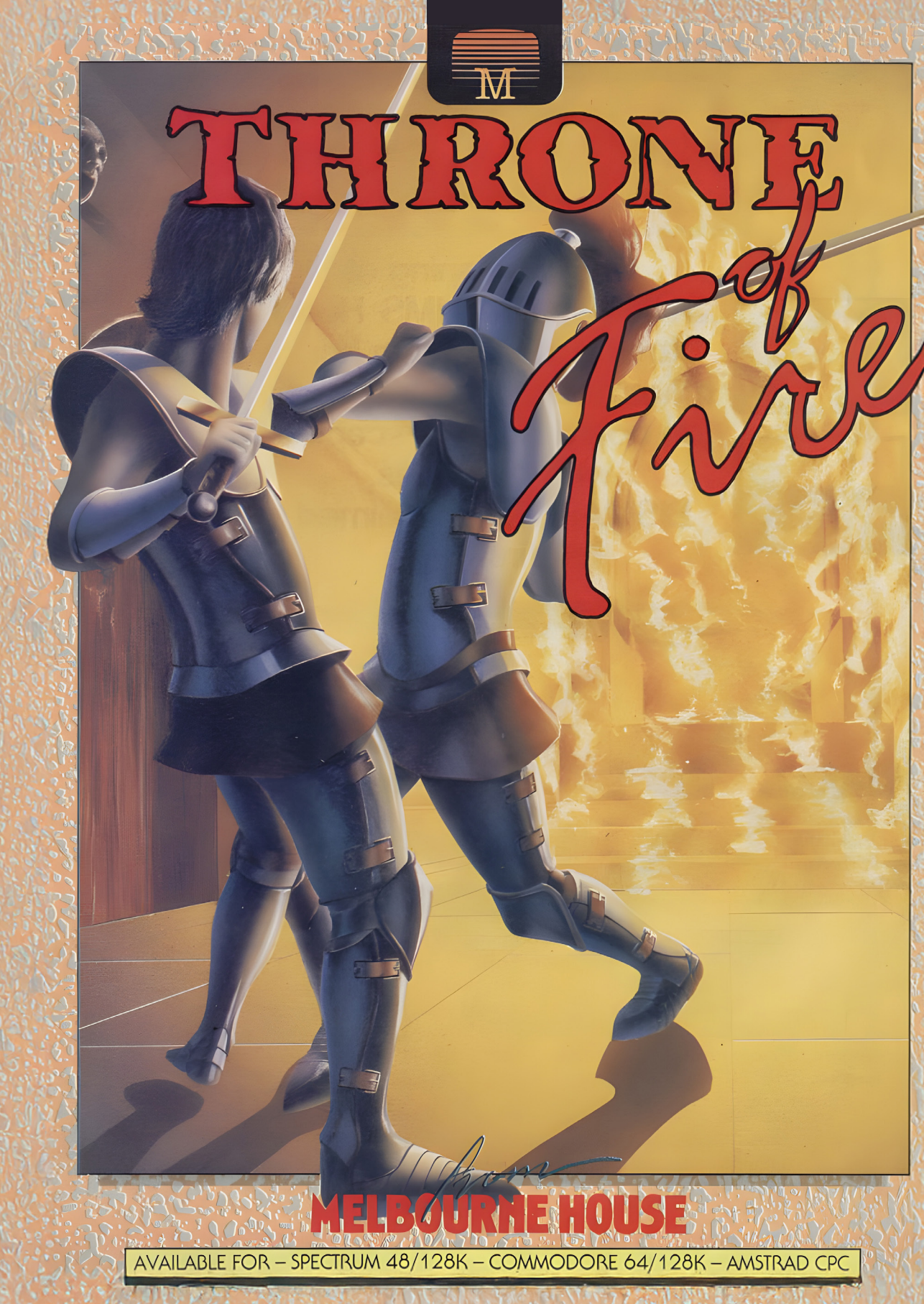
Batman The Cape Crusader (Amstrad CPC)

Actualmente trabajas en proyectos para el Spectrum Next, una plataforma que revive el legado del ZX Spectrum con un enfoque moderno. ¿Cuáles son tus proyectos actuales y cómo ves el futuro del **Spectrum Next**?

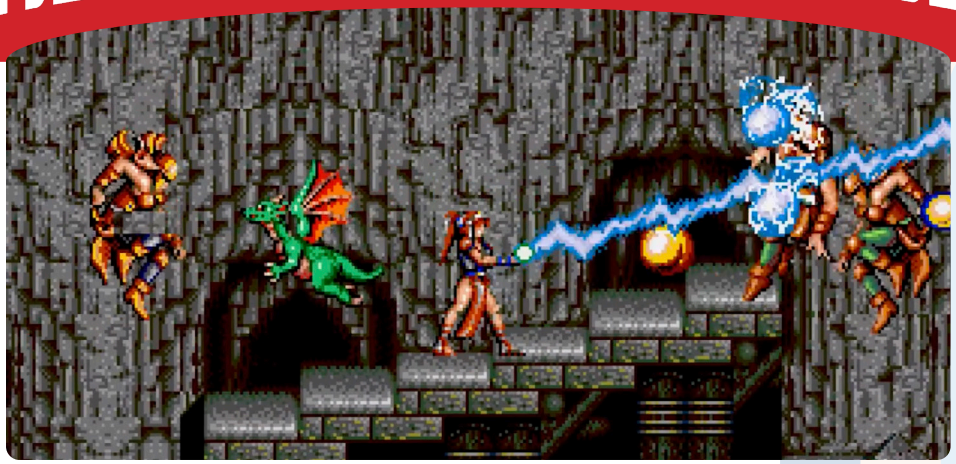
Estoy trabajando en **Bug Blitz**. También tengo un juego de golf (es grande, llevará tiempo), un "platformer" con minijuegos y otro estilo **Operation Wolf**.

¿Tus trabajos favoritos?

Probablemente sean **Cabal** y **Midnight Resistance**. Salieron en 1989 y la gente todavía los sigue jugando. Es un logro desbloqueado.


THRONE of Fire
MELBOURNE HOUSE
AVAILABLE FOR – SPECTRUM 48/128K – COMMODORE 64/128K – AMSTRAD CPC

AJUSTE DE CUENTAS



“El Dragón y el rayo me confundieron”

Este cartucho me tocó en suerte analizarlo en Hobby Consolas, y creo que si llegué a conectar con su esencia fue de auténtica chiripa.

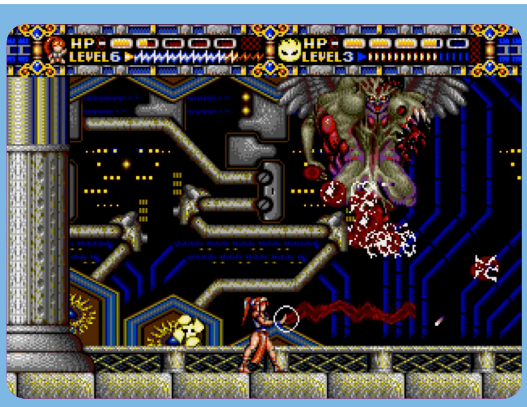
por **José Luis Sanz**

Hay análisis y reviews que vienen de nalgas y uno poco puede hacer por esconder errores. En este de **Alisia Dragoon**, que todavía no sé cómo me tocó en suerte, pasé muy por encima de lo que realmente tenía aquel cartucho que se presentaba con muy buenas ideas. Y más en un número tan complejo y “nintendero” como el décimo de Hobby Consolas, invadido sin mesura y de forma masiva por Super Nintendo y el análisis de Marcos “The Elf” de **Super Mario World**.

Alisia Dragoon, en ese escenario, parecía un cartucho sospechoso, que molestaba, que no pegaba con la corriente general de venerar al “cerebro de la bestia” y despreciar a la, por aquel entonces, “vieja” Mega Drive.

Así que allí estaba yo, con mi mando de tres botones de la consola de Sega, intentando dejar claro que el juego estaba muy bien pero cometiendo el error de compararlo con **Golden Axe** y **Sonic**. ¡Toma ya! ¿Quién puede mejorar algo así?

Alisia Dragoon, visto con la perspectiva de 33 años, parece más un matamarcianos que un “beat’em up”, con rayos que invadían toda la pantalla a lo **Truxton** y que podíamos tirar desde »



el sprite de la propia Alisia. Encima, los dragones que nos acompañaban ponían un punto estratégico al conjunto que entonces no nos parecía innovador, ni relevante, pero lo era. Así que a su manera, estábamos ante un cartucho que iba a condicionar el género con elementos que hasta ese instante habían sido completamente ajenos. Las mejoras progresivas de los poderes de la protagonista, por ejemplo.

Por todo lo anterior, tal vez un 87 de puntuación a **Alisia Dragoon** pueda parecer suficiente para un cartucho así, pero visto con perspectiva y cómo ha mejorado, es necesario que supere la barrera del 90. Una frontera en la que deben vivir los juegos que marcan el camino.

Aunque les jorobe a los "nintenderos" que en aquel número quisieron que las huestes de Mega Drive se rindieran sin luchar.

Review del cartucho Alisia Dragoon en el núm. 10 de Hobby Consolas (julio de 1992).

Malasombra

El equipo de 4MHz al completo.

KICK STARTER

Una Malasombra llega a tu NES

Hubo un momento en la historia de los videojuegos en el que muchos pensamos que las viejas consolas no volverían a ver llegar novedades. Estábamos equivocados.

por **José Luis Sanz**

Si hay algo que ilusiona ver cuando hablamos de videojuegos es que nuestras viejas consolas y microordenadores siguen funcionando como el primer día. Yo, como veterano que peina bastantes canas, tengo ese defecto, que me gusta disfrutar de los juegos en su hardware original pero nunca imaginé que 40 años después, una consola como NES iba a seguir recibiendo novedades. Y de esta calidad.

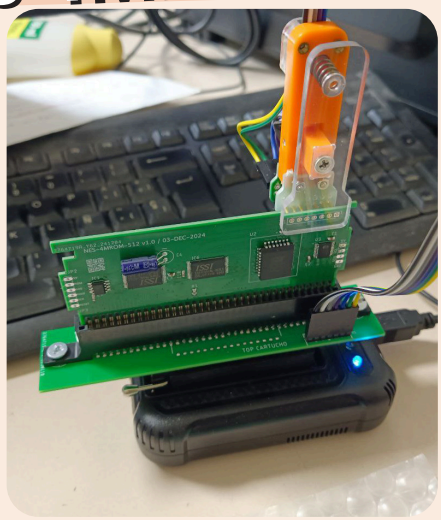
Así que dentro de ese universo de estudios que siguen trabajando para sistemas vintage, he querido fijar la atención en **4MHz**, responsables de un juego llamado **Malasombra**.

Del Amstrad CPC a la mítica NES

4MHz es un equipo ya conocido dentro de la escena de "homebrew" porque, desde 2012, ha venido alimentando a los fans de Amstrad CPC con algunos juegos más que interesantes para sus viejos microordenadores. De todos los nombres que han puesto en marcha, seguramente el de mayor impacto haya sido la continuación del mítico **Abu Simbel Profanation**, titulado **Profanation II Escape from Abu Simbel** (2017).

Aunque no fue hasta hace cinco años que apareció en el horizonte otro nombre, »

Cartucho de 4MHz

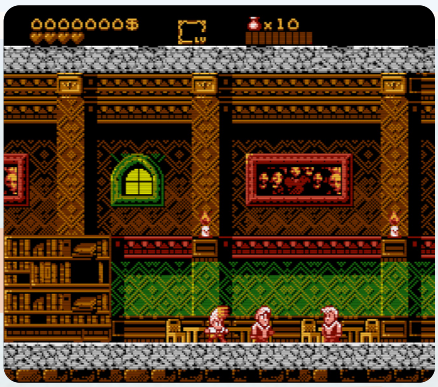


Cartucho para NES y Famicom | Para poder tener una versión física de **Malasombra** hicieron falta varios intentos por crear un prototipo funcional que, al principio, se inspiró en la misma tecnología de los cartuchos originales de los 80 y 90. Pero la escasez de componentes y la poca fiabilidad de los existentes, llevó a 4MHz a tomar la decisión de buscar alternativas más modernas pero igual de compatibles para que el diseño final funcionase en todas las consolas, oficiales de Nintendo y clónicas, de la época. Y que pudiera grabar partida sin necesidad de una pila.

Edición física NES

Réplica de los cartuchos originales | La edición que podréis conseguir a través de Kickstarter es un homenaje a los viejos cartuchos de NES ya que trae, no solo la caja, sino también el protector y un manual en español e inglés. Todo un trabajo de nostalgia que os va a golpear de lleno si sois de los que echáis de menos aquellos viejos tiempos de principios de los 90, cuando NES arrasó en España con dos campañas de Navidad seguidas en las que agotó unidades: 1991 y 1992.

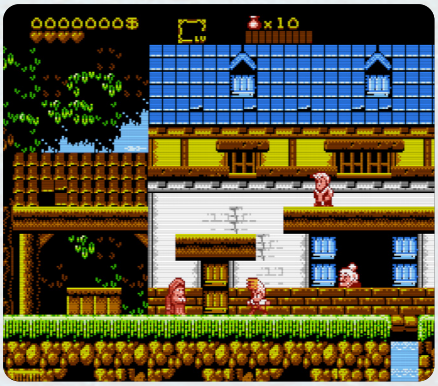
Malasombra, un divertido juego que también iba a aterrizar en las tripas del ordenador lanzado hace 40 años por el ínclito Alan Sugar.



Anunciado en NES con edición física

Pero el caso de **Malasombra** no iba a ser como los demás, porque al final se marcharía a NES y ese tránsito se produjo sin red, sin un plan B ante las posibles adversidades.

Sin conocimientos de la plataforma, el equipo tuvo que empezar de cero ya que incluso las muchas herramientas de desarrollo existentes se quedaron cortas para lo que querían conseguir. Así que los manuales y los documentos técnicos de la consola pasaron a formar parte de los hábitos de lectura de 4MHz hasta que quedó claro que la viabilidad de todo lo que querían hacer estaba asegurada. Y eso no incluía, en aquellos primeros instantes, cómo afrontar una producción en físico para NES, clónicos y Famicom.



Así será Malasombra en NES

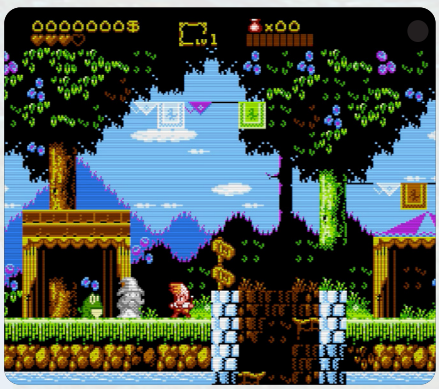
El juego se lanzará en varios formatos: en digital, compatible con emuladores y sistemas FPGA por un lado, pero también en físico para poderlo utilizar a través de un cartucho idéntico a los que se vendían en los 80 y 90 por otro. Pero hacer estas cosas podríamos pensar que está al alcance de todo el mundo aunque hay algo que diferencia a este **Malasombra** de otros muchos juegos "homebrew" actuales: su calidad.

El trabajo de **Malasombra** es realmente bueno y por lo que hemos podido probar, estamos ante un juego que, a nivel gráfico, es de lo mejorcito que ha aparecido nunca en NES, con una paleta de colores inusualmente variada y con un especial mimo por mecánicas de juego pulidas al máximo. **Malasombra** es un plataformas, pero esconde mucho más porque tiene cierto espíritu "metroidvania": solo la consecución de ciertos objetos nos permitirá acceder a nuevas partes del mapa para llegar a la siguiente misión. Así de fácil.

Encima, en un alarde de ingenio, 4MHz ha diseñado un sistema de grabación de partidas que no necesita pila en la placa, por lo que nuestro progreso quedará archivado para siempre dentro del propio cartucho.

En fin, podríamos contar más cosas de **Malasombra** pero queremos que las descubráis vosotros, que le deis una oportunidad al desarrollo patrio, que apoyéis su Kickstarter y que, de paso, desempolvéis vuestra vieja NES esperando echar unas partidas con este juego que apunta a ser uno de los mejores del catálogo histórico de la máquina.

¿Nos estamos pasando con los halagos? Podría ser, pero ya haremos un "Ajuste de cuentas" en 2045...



AJUSTE DE CUENTAS

“Fievel fue al Oeste… y yo me pasé siete pueblos”

Las adaptaciones de películas transmitían un plus de emoción por el hype del séptimo arte pero, ¿influía en las notas de su videojuego?

por **Juan Carlos Sanz**

SUPER NINTENDO

Todavía recuerdo al gran Marcos García preguntándome si de verdad **Fievel Goes West** merecía la nota que le había puesto. Hace mucho tiempo de eso, más de treinta años, ahí es nada, así que disculpadme si no recuerdo qué le contesté. El caso es que debí convencerle porque la revista salió y **Fievel Goes West** mantuvo la nota, un asombroso 93. Vale que en Súper Juegos no escatimábamos a la hora de puntuar, pero para que os hagáis una idea de la torpeza, en ese mismo número había un juegazo como **Mega Bomberman** que se puntuó con un “escueto” 90. Volviendo a **Fievel**, confieso que el arrepentimiento no tardó en llegar y que como autocastigo, durante todo el tiempo que la redacción estuvo en la planta baja de O’Donnell, 12, la pared que estaba junto a mi sitio tuvo pegada el recorte del cuadro de puntuación de aquella **Review**. De esa forma quise recordarme, día tras día, lo que no debía volver a hacer. Never.

Hoy, mucho tiempo después, he vuelto a leer esa Review y, perdóname joven **Mayerick**, no entiendo qué le viste a este juego. Parece que los gráficos te gustaron, y en eso puedo estar de »

acuerdo contigo, pero luego te empeñas en destacar como su mayor virtud que el cartucho ocupase 8 megas.

No te negaré que sea algo meritorio, pero ¿qué importa eso de cara a valorar un juego? Te tienes que centrar en que sea divertido o en que tenga mecánicas de juego originales y variadas, por ejemplo, y de eso, qué quieres que te diga, **Fievel Goes West** va muy, pero que muy justito. Te compro que la música del juego está muy bien y que se hace un uso interesante del **modo 7** de Super Nintendo. Incluso cuando dices que los gráficos son muy fieles a la película y que los "sprites" tienen un buen tamaño. Pero ya está, eso no justifica un 93.

Más de 30 años después, tras echarle de nuevo algunas horas, confieso que es un juego aparente pero simple y aburrido. Y que a ti, joven Mayerick, se te fue la pinza.

94
VIEJA NOTA

60
NUEVA NOTA

Review de Fievel Goes West en el número 30 de Super Juegos (octubre de 1994).

ME ROBÓ EL CORAZÓN

José Luis viene a contarnos lo mucho que le impactó un tal **Sega Rally**. Primero en recreativa y después en consolas. Un flechazo que no fue a primera vista, sino a base de partidas por la cara con una recreativa en las oficinas de Sega España.

por **José Luis Sanz**

Long easy right!...

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Fue con la recreativa que Sega España tenía en la puerta de sus oficinas en modo “free play” que me vicié como nunca con una coin-op de coches. A tanto llegué que es el único juego en el que todavía hoy soy capaz de conducir en modo manual de marchas. Sigo recordando cuándo hay que meter primera, segunda, tercera o cuarta, sin tocar el freno.

Aunque también hay otros juegos que me deslumbraron en esto de correr a lo loco por tierra, mar y aire, ninguno logró alcanzar las cotas de **Sega Rally**, por lo que cuando dispuse de una primera adaptación doméstica, gloriosa en Saturn, seguí con los derrapes en casa. No diré que es lo mejor que jamás he jugado, pero no hay duda de que fue de los pocos que me lograron robar el corazón, e incluso tuvo el poder de obsesionarme con bajar una centésima más con cada nueva vuelta. Que la gloria de **Ridge Racer** me perdone por este plante, pero **Sega Rally** es mucho **Sega Rally**. Todavía hoy, en pleno 2025.

MegaCom Model 1 por Ronnie Araya.

Mega Drive, ¡qué bueno que viniste!

La consola de 16 bits de Sega fue una de las más icónicas de los años 90 y, por supuesto, para muchos la mejor que llegó al mercado.

por **Raúl Montón**

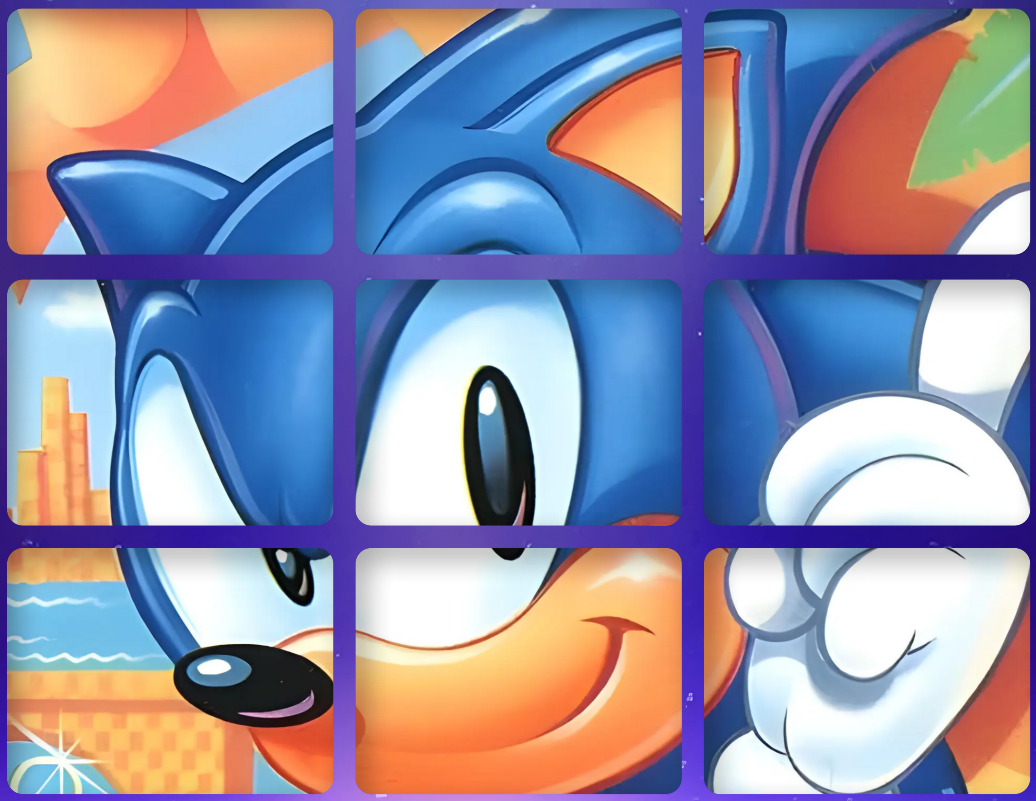
Aunque las revistas del Reino Unido llevaban desde su salida en Japón, allá a finales de 1988, fomentando mes a mes el babeo por la nueva máquina de Sega, en España tuvimos que esperar dos años para saborear esa bestia negra en todo su esplendor. Pero ese tiempo de espera nos permitió disfrutar de 18 juegos el día de su lanzamiento, más que en Japón o EE.UU.

Así que el 20 de Noviembre de 1990 se lanzó de la mano de Virgin en toda Europa la consola que traería a nuestros hogares los 16 bits, y nada volvería a ser lo mismo.

Out Run (1986)

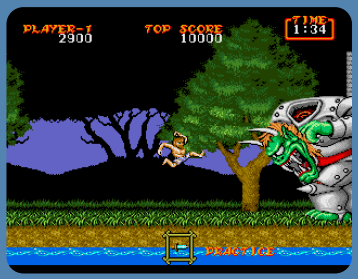
La recreativa en tu casa

Desde el lanzamiento de las primeras consolas, a finales de los 70, sus fabricantes intentaban convencernos de que sus juegos eran “exactos a los de los arcades”. En las primeras generaciones de consolas, **Colecovision** y **NES** serían las más cercanas a replicar la experiencia de las recreativas de la época, pero las máquinas evolucionaron y se volvía una tarea titánica para los desarrolladores hacer algo que se pareciera mínimamente a los impresionantes originales, por lo menos, hasta que llegó **Mega Drive**. Con **Altered Beast** en el pack »



Mega Drive, la consola icónica que supuso el cénit de Sega como fabricante de hardware.

Arcade vs Mega Drive | Durante años, las compañías insistían en que podíamos tener la misma "experiencia arcade" comprando las conversiones de los grandes éxitos de las recreativas para nuestros modestos ordenadores y consolas, pero no fue hasta Mega Drive cuando necesitamos unas grandes dotes de observación para encontrar las diferencias entre "Papá Arcade" y su "Hijo Consolero". **Altered Beast**, **Golden Axe** o **Ghouls'n Ghosts**.



de lanzamiento de la consola, nos quedaba bien claro que ese "igual a la recreativa" estaba metido en nuestro televisor, y a falta de MAME para comparar, ni siquiera las revistas especializadas veían la diferencia. Es cierto que esa bestia desbocada no era ninguna maravilla vista hoy en día, pero marcaba sobradamente la diferencia entre una conversión de ordenador y lo que podíamos esperar de los dieciséis bits.

Sega sacó todos los cuchillos del armario (o mejor espadas), para deleitarnos con una espléndida conversión del **Golden Axe**, con fases extra y nuevos modos de juego, una maravilla para disfrutar a dos jugadores y que terminó siendo la mejor conversión casera de la recreativa. Pero, si algo hizo que las revistas del sector fliparan, fue esa pedazo de conversión que se marcó Sega (a cargo de un tal Yuji Naka), del gran **Ghouls N' Ghosts** de Capcom, que a falta de la llegada de su versión "Super" para el cerebro de la bestia, y con poca gente conocedora de la maravilla para SuperGrafx, parecía la versión "refinitiva" de este juegazo. Méritos no le faltaban al juego, porque meter semejante maquinón en tan solo cinco megas era una proeza digna de titanes. Es cierto que algo más feo que la recreativa pero, ¿y la pasta que nos ahorrábamos?

Space Harrier II (1985)

Llegan las "Third Parties"

El éxito inicial de la consola en Europa y Estados Unidos hace que "third parties" como Electronic Arts (que había llegado tarde a la hora de conseguir licencia como desarrollador de NES) se vuelquen con Mega Drive, aunque para ello tenga que violar algunas normas de Sega al producir sus propios cartuchos sin autorización. Pasados los roces iniciales, EA arrancó de la manera más práctica (y poco glamourosa), convirtiendo unos cuantos juegos de **Amiga** (con el mismo procesador de **Mega Drive**), a la consola negra. ¿El resultado?, bastante decepcionante. Pero poco »

El empujón de los 'third party' | Tras Electronic Arts y Accolade (que fabricaron sus propios cartuchos) una plétora de "terceros" inundó el mercado de juegos con calidad, variedad y emociones fuertes, como **NBA Jam**, **John Madden American Football**, **Road Rash** y **James Bond 007**.

le faltaba a la compañía de Trip Hawkins para lograr el sendero correcto, ya que pronto llegarían procedentes de PC los primeros exitazos deportivos, nada menos que **Lakers vs Celtics**, **PGA Tour Golf** y **John Madden American Football**, auténticas leyendas de la época.

Entre conversiones y secuelas, EA despediría 1991 con un auténtico bombazo, **Road Rash**, un arcade de conducción con "leches" y "polis" incorporados, tan divertido como impresionante.

A la sombra de EA y Sega, llegaba Accolade, con más cartuchos sin licenciar y la mayoría conversiones deslucidas de Amiga, de las que solo destacó **Star Control**, un simulador de estrategia espacial bastante apañado. Las restantes, como **Domark** o **Core Design**, estaban probando el potencial del mercado de Mega Drive, con las versiones correspondientes de **Chuck Rock** o un **James Bond** (**The Duel**) del que no me quiero acordar.

Y mientras, en Japón...

Mientras en Europa nos lo pasábamos en grande con el catálogo inicial, los nipones hacían de las suyas lanzando algunas jugosas exclusivas, y poblando su mercado de bonitos juegos de plataformas basados en series animé y arcades de aquellos lares. La propia Sega daba el pistoletazo de salida con uno de los primeros juegos de la consola, **Osomatsu-kun Hachamecha Gekijou**, divertido pero discreto juego basado en el original, las mismas cualidades eran aplicables a **Hokuto no Ken:**

Shin Seikimatsu Kyuuseishu Densetsu, sangrienta adaptación de **El Puño de la Estrella del Norte**, que en tierras occidentales se vio transformado en el anodino **Last Battle**. Algo que no vimos por estos lares más que en formato piratón, y a la postre se convirtió en uno de esos "Santos Griales" del coleccionismo para Mega

Drive fue la conversión de la recreativa de **Tetris** de Sega, retirada del mercado a los pocos días de lanzamiento por problemas de licencia.

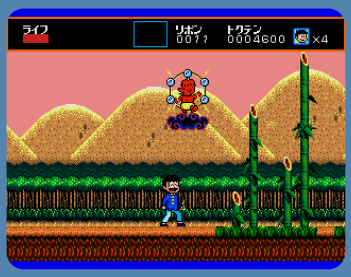
En el país del Sol Naciente les chiflan los matamarcianos, y aunque en Europa (y por consiguiente en España), tuvimos bastantes en esos primeros años, la verdad es que ellos se quedaron con algunas joyitas, que excepcionalmente, eran lanzadas también en EE.UU. **Darwin 4081**, conversión de la curiosa recreativa **Super Real Darwin 4081** de Data East, nos enseñaba cómo podía ser un "shooter evolutivo" en el que recopilábamos ADN para transformar nuestra nave. También nos sorprendería la nave rechoncha de **Gaiares**, atravesando fases cargadas de enemigos gigantes moviéndose por toda la pantalla, con una dificultad más que endiablada, en un matamarcianos, considerado por muchos, como el segundo mejor tras la saga **ThunderForce**. Si alguien se preguntaba de lo que podían ser capaces los señores de Compile con una máquina de 16 bits, **M.U.S.H.A.** fue el festival de Parallax, música estridente y dificultad galopante que los fanáticos de **Aleste** estábamos esperando.

Super Hang On (1987)

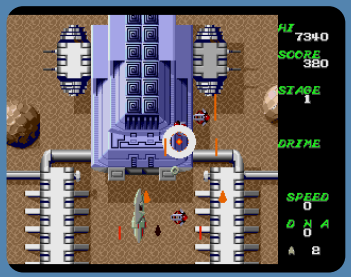
Afterburner II (1987)

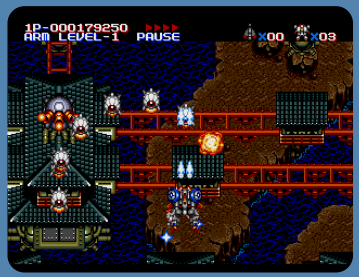
La leyenda del "Blast Processing"

Salido de la mente calenturienta de algún ejecutivo de marketing de Sega America, el "Blast Processing" de Mega Drive quedaba escenificado como el "Mayor es-



Made in Japan | Con más de mil títulos en su catálogo, era lógico que nos quedáramos sin disfrutar por lo menos de un centenar de ellos. RPG de laboriosa traducción y difícil encaje en el mercado noventero, licencias de mangas poco conocidas, matamarcianos al peso, juegos de estrategia y otros inclasificables. A destacar los míticos **Osomatsu-Kun Hachamecha Gekijou**, **Hokuto no Ken**, **Tetris**, **Darwin 4081**, **Gaiares** o **M.U.S.H.A**.

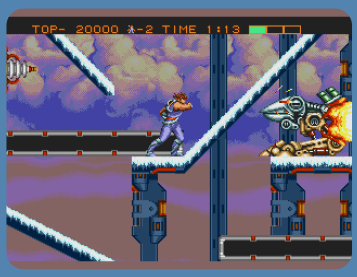




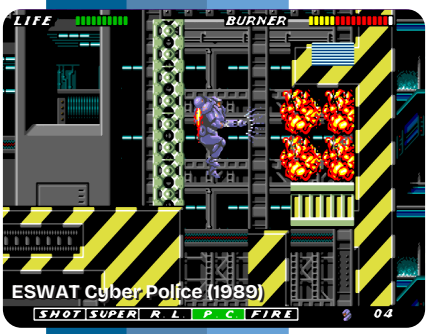
pectáculo del Mundo" nunca visto en una consola. El término de marras representaba la velocidad y espectacularidad de esos primeros juegos de la consola que nos dejaron boquiabiertos, y aunque no podemos poner una lista oficial de juegos que "usaban" algo que en realidad no existía, sí podemos mencionar algunos de los más espectaculares de los primeros años de vida de la consola. Los primeros exponentes de esta espectacularidad los encontramos en dos conversiones de recreativa; **Super Monaco G.P.** que, salvando las distancias y sin el "scaling" de la recreativa, era uno de los juegos de conducción arcade más espectaculares de la época (incluso tenía un modo "carrera" muy majete) y **Strider**, una bestia de Capcom en recreativa, reconvertido por la propia Sega para la consola, pero conservando todo el espectáculo "Pirotécnico-Marxista" original. Pero sin duda, los íconos de este "Blast Processing" de esta primera hornada son el hipervitaminado **ThunderForce III**, uno de esos matamarcianos que nos quitaba el aliento con sus efectos y enemigos (casi tan rápido como nos quitaba las vidas), **Revenge Of Shinobi**, una continuación por todo lo alto del famoso arcade de Ninjas de Sega, que no escatimaba en enemigos gigantes, acción desmesurada y una música memorable del maestro Yuzo Koshiro, y por supuesto **Sonic The Hedgegog**, símbolo inagotable de la velocidad de Mega Drive en la guerra de las consolas, y que inventó ese nuevo subgénero de "plataformeo", el de "piernas para qué os quiero".

Siguiendo el rastro de las IP...

Además de las consabidas conversiones de recreativa, si hay algo que vende juegos es una buena licencia (IP) o secuela en el momento justo. Los primeros años tuvimos juegazos que continuaban el legado de la compañía, como el gran **Phantasy Star II** (casi inédito en España), un JRPG de esos que dejan huella, y que »



El famoso 'Blast Processing' | Aunque con los años ha quedado demostrado que no era más que una patraña publicitaria de Sega of America, con el paso del tiempo se convirtió en todo un símbolo de la velocidad y potencia avasalladora de esta bestia de 16 bits: **Super Monaco GP**, **Strider**, **Thunder Force III**, **Revenge of Shinobi**, **Sonic** o **Alisia Dragoon** fueron el mascarón de proa de semejante desembarco de calidad.

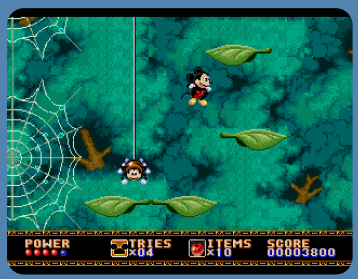


se vendió con un librillo de pistas de 100 páginas (en la lengua de Shakespeare, por supuesto). Menos acertado fue **Alex Kidd in the Enchanted Castle**, el regreso de la primera mascota de Sega, con mucho menos carisma (y más inercia) que el juego original de Master System. Sega sacó el talonario para conseguir poderosas licencias para su nueva consola, que no estaban siempre a la altura del nombre. Con **Rambo III** tuvimos un clon del **Commando** de Capcom con unas bonitas fases en 3D, pero poco más. Por suerte, los equipos de programación de Sega tuvieron las ideas claras con **Ghostbusters**, un divertidísimo plataformas inspirado libremente en la peli e impecable a nivel gráfico y sonoro, aunque no tanto como el bellísimo **Castle Of Illusion** de AM7, un maravilloso plataformas con Mickey Mouse a la cabeza que aún hoy sigue siendo bonito, bonito, y casi perfecto (a lo mejor es un poco corto), pero era un gozadón ver al ratón "Migueli-to" pasear por los escenarios más bonitos que podía producir la consola. Y hablando de gozadones, ¿había algo que molara más que ver a Michael Jackson bailando con una panda de zombies?, porque eso era justo lo que nos ofrecía **Michael Jackson's Moonwalker**, mientras rescatábamos, niños...

Cruzando el charco

Al tiempo que los japoneses y las "Third Parties" se

Franquicias de renombre | Tras sacarle todo el jugo comercial a las conversiones de recreativa llegaría una nueva era para los 16 Bits de Sega: la de licenciar todo lo que se moviera. Sin rozar los límites absurdos de algunas licencias de NES, decenas de juegos inspirados en películas y personajes famosos llegarían a nuestra consola preferida, como **Phantasy Star Online**, **Alex Kidd**, **Rambo III**, **Ghostbusters**, **Castle of illusion** o **Moonwalker**.



ponían las pilas, en EE.UU. (¡ay Sega América, qué pesaditos eran!) estrenaban su división de desarrollo para Mega Drive, y lo hacían con una panda de fenomenales juegos deportivos (que por nuestros lares no nos importaron mucho, la verdad).

Los que sí hicieron algo de ruido fueron sus juegos licenciados, con suerte variopinta. **Chakan** por ejemplo, lo tenía todo para por lo menos hacerse notar: héroe de cómic oscuro, diseño de juego original... pero largo y difícil de narices (y sin posibilidad de guardar partida ni nada parecido). Hablando de dificultad, sería injusto no mencionar al juego más "bugeado" de toda la historia de la con sola. Encargado por Sega of America a Infogrames, en un intento de repetir el éxito de **Castle of Illusion**, **Fantasia** sería uno de esos títulos para olvidar, y para acordarnos de la madre del vendedor que nos recomendó el juego de paso.

Pero desde EE.UU. no todo iban a ser decepciones, y mientras colaboraban con los "japos" realizando el gran **Sonic 2**, se sacaron dos ases de la manga: **Spider-Man vs. The Kingpin**, uno de los mejores juegos de Marvel de la época, un mundo casi abierto en el que "el vecino amigable" podía pasearse por toda la Gran Manzana acabando con los enemigos y el originalísimo **ToeJam & Earl**, uno de los juegos a dos jugadores más divertidos y locos que dio la consola en sus inicios (o cómo fastidiar al contrario a ritmo de Rap).

El resto es historia

Mega Drive, para muchos, fue su primera gran consola y creen que fue la mejor de 16 bits que llegó nunca al mercado. Aquella primera época ayudó a cimentar esa leyenda y hoy en día, como no puede ser de otra manera, son legión los que la mantienen activa para recordarse cada día "lo bueno que fue que viniera".

Y mientras en EE.UU... | Por mucho músculo nipón que la consola llevara en su lanzamiento, para que triunfara en USA necesitaba tener deportes a mansalva y licencias de cómics. **Chakan**, **Fantasia**, **Spider-Man vs The Kingpin** o **Toe Jam and Earl** son solo algunos ejemplos.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Aunque Juanlos fue director de la **Revista Oficial Nintendo** durante muchos años, su corazón todavía guarda el recuerdo del juego que encendió la llama de su amor por los videojuegos hace muchos años. ¡Todo OK José Luis, todo OK!

por **Juan C. García**

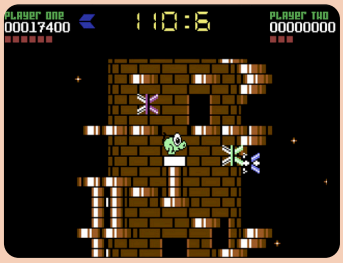
Ese último pase... PC FÚTBOL

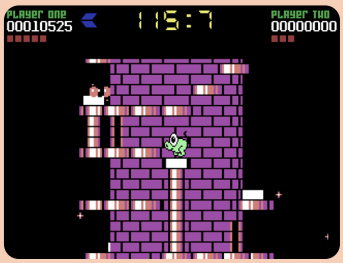
Solo he tenido un PC una vez en mi vida. Y lo compré para jugar con **PC Fútbol**. No es broma; no lo usé para escribir, ni para diseñar ni crear tablas de Excel. Lo compré para disfrutar de **PC Fútbol 5.0**, la versión más completa del mánager de **Dinamic**. Y es que yo era muy futbolero en aquellos tiempos, ¡si me puse el apodo de **Giancarlo Vialli** para firmar los artículos de **Hobby Consolas**!

Recuerdo que me encerré en casa un fin de semana completo. Exprimí el logaritmo, me enamoré de su simulación y de la inteligencia de su mánager, y conquisté títulos de Champions con promesas de la cantera.

Me sentía **el Cholo**, **Guardiola** y **Florentino**, todos a la vez. **PC Fútbol** es uno de los títulos icono del software español. Uno de los legados más sagrados que la compañía madrileña deja para la historia y lo desarrollaron los chavales de **Dinamic** bajo el tejado de Hobby Press, que era donde yo trabajaba primero en **Micro-Hobby**, luego en **Hobby Consolas** y después en **Nintendo Acción**. Así que orgulloso de haber compartido espacio con ellos, aunque a decir verdad los veíamos muy poco. El PC cumplió su función y lo dejé marchar. Pero **PC Fútbol** quedó para siempre en mi ADN.

El clásico con las torres más altas del videojuego





Ocho torres de colores | Nebulus fue un concepto tremendamente original que nos ponía ante el desafiío de tener que derribar ocho torres, cada una con un color propio. Cuando llegábamos a la última de ellas (la gris en C64), ganábamos la partida y terminábamos la misión con una felicitación.

por **José Luis Sanz**

Hewson firmó un juego que es considerado por muchos como un auténtico clásico. Vamos a recordar lo mucho que nos hizo soñar.

La frontera videojueguil entre los 80 y los 90 fue bastante delgada. Algunos, seguramente, no acierten a recordar dónde acabó una y dónde empezó la otra. Y eso se debe a que fueron años en los que la experimentación y la creatividad brotaba prácticamente por todas partes.

Uno de esos juegos que nos dejaron huella fue **Nebulus**. De Hewson Consultants y programado por John M. Phillips, destacó por un concepto tan original que hasta ese instante no habíamos visto algo parecido. ¿Escalar una torre que gira a medida que nos movemos a izquierda o derecha y que transmite la sensación de que todo el mundo gira a nuestro alrededor? Pues sí, y además tuvo la virtud de llegar a prácticamente todos los sistemas conocidos de la época. Eso sí, a pesar de sus méritos, **Nebulus** no logró alcanzar un reconocimiento total, que era lo que se merecía, aunque el paso de los años ha resarcido la obra hasta situarla donde debe.

El nacimiento de una idea revolucionaria

Nebulus se lanzó originalmente en 1987 para Commodore 64 y ZX Spec- »

trum, y más tarde en Amstrad CPC, Atari ST, MS-DOS, PalmOS, Atari 7800, Amiga, y consolas como NES y Game Boy, bajo otro nombre y con músicas estas últimas de **David Whittaker**.

El juego seguro que lo recordáis, porque nos pone en la piel de un personaje sin cuerpo, solo cabeza, patas y ojos enormes, que tenía que escalar ocho torres con el objetivo de tirarlas abajo todas. Tras alcanzar la cima, debíamos viajar hasta la siguiente torre, de otro color, a través de un paseo acuático montados en una especie de submarino.

La perspectiva, sin duda, fue lo que nos llamó a todos porque parecía imposible que los programadores hubieran podido generar un entorno tan tridimensional entonces, capaz de mostrar el giro de la estructura con una perfección tan abrumadora. Antes hay que decir que la idea original de **Nebulus** surgió de la mente de John Phillips, que buscaba crear un juego capaz de mezclar plataformas con puzzles que, en este caso, tenían la forma de los peldaños, plataformas y ascensores que permitían la labor de escalar la torre.

Aunque en un principio no pareciera muy complejo, **Nebulus** tenía mucha más miga de lo que parecía.

Castelian y Kyoro Chan Land: en NES y Game Boy no había submarinos

Nebulus fue siempre un juego vinculado al mundo submarino. Precisamente nuestro protagonista (Pogo), llegaba a través de un submarino hasta la base de cada torre aunque en Game Boy y NES todo eso cambió. Tanto Julius en **Castelian** como Kyoro Chan en **Kyoro Chan Land** llegaban andando por la superficie, saltando entre plataformas, recogiendo ítems y disparando a los enemigos. En **Nebulus**, el submarino tenía que enfrentarse a una especie de peces-gamba que nos querían muertos antes de llegar a la torre. Un cambio radical que no sabemos si fue a mejor.

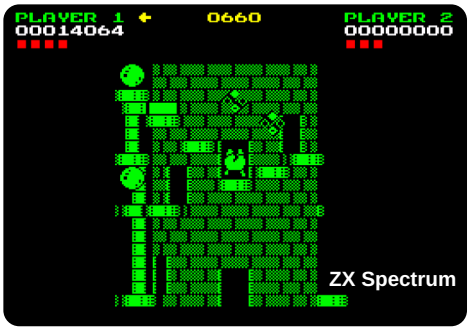
terminarlo, pero sin que fuera imposible.

Impacto en la industria y legado

Aunque **Nebulus** no fue un éxito comercial abrumador, su influencia puede verse también en la forma en que los juegos modernos abordan el diseño de niveles. La idea de ofrecer múltiples rutas y secretos para explorar se ha convertido en un elemento común en muchos títulos actuales. Aunque no fue el primer juego en hacerlo, demostró que esta mecánica "3D" podía funcionar en un contexto de plataformas, lo que abrió nuevas posibilidades que todavía hoy perduran. Son muchos los ejemplos de juegos que intentaron copiar la genial fórmula de esta maravilla.

Un recuerdo eterno

Nebulus es un ejemplo de cómo las ideas originales y de calidad no siempre garantizan el éxito. Hoy es recordado como una obra pionera capaz de desafiar las convenciones de la época hasta trascender más allá de lo que sus creadores nunca imaginaron. Un recordatorio de que el éxito no tiene por qué medirse siempre en ventas, sino también en la huella que son capaces de dejar.



Complejidad técnica, trabajo multi

El desarrollo de **Nebulus** no fue sencillo. La perspectiva era la clave de su éxito y complicó mucho la programación, junto al diseño de los movimientos del personaje y la detección de colisiones. Por si eso fuera poco, la creación de los niveles, con sus múltiples pisos y rutas por torre, requería una planificación meticulosa para garantizar que fuera posible

Nombres como soles | Nebulus no se llamó igual en todas partes. En EE.UU. y para sistemas Atari (ST o 7800) le conocimos como **Tower Toppler** mientras que en NES y Game Boy pasó a llamarse **Castelian** en EE.UU. y Europa. **Kyoro Chan Land** fue posterior y llegó a Japón tiempo más tarde. Aunque la versión más curiosa la tuvo Italia donde **Nebulus** contó con un port pirata al que llamaron **Subline**.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

A gustavo le encanta el PC, Diablo y Blizzard, pero en sus orígenes hay restos de esas calles chungas de los 90 y de héroes que se abrían paso a puñetazos. ¿Qué tendrá **Double Dragon** en arcade que le robó el corazón?

por **Gustavo Bernaldo**

¡Qué película!

DOUBLE DRAGON

Principios de los años 90, las tortas estaban de moda, las películas y subproductos de serie B como **Karate Kid**, **Ninja Americano**, **Contacto Sangriento** y demás producciones “tortiles” eran la comidilla de cada recreo en el colegio por lo que todos soñábamos con protagonizar una de esas aventuras donde zumbáramos al malo hasta tumbarle en el asfalto de una de esas calles chungas.

Así, una bonita tarde, nos disponíamos mis hermanos y yo a jugar al **Blades of Steel** que había instalado en la cafetería del barrio. Según entramos vimos una turba arremolinada alrededor de la máquina y, cuando nos acercamos, pudimos ver que habían cambiado la recreativa por otra. Una tal **Double Dragon**.

La primera vez que vi esa maravilla quedé completamente prendido con sus codazos, patadas, saltos y lanzamientos y, aún hoy en día, de vez en cuando, rescato a mi amor platónico de las garras de un malo que aún no sé cómo se llama.

Año I • Octubre de 1995 • 500 Ptas.

ÚLTIMA GENERACIÓN

Nº 7

Sega Rally

Saturn hereda la esencia de los mejores simuladores de carreras

8 413042 152668 00007

Fue una portada arriesgada, ¡pero qué bonita quedó!

Última Generación fue una revista que apostó por ideas y diseños que no se podían ver en otras publicaciones. Y la portada de octubre de 1995 fue la más especial de todas.

por **José Luis Sanz**

Cuando Sega se lanzó a promocionar Saturn lo hizo poniendo especial énfasis en su relación con las máquinas arcade 3D que estaban arrasando en aquellos tiempos: que si **Virtua Fighter II**, que si **Virtua Racing**, que si **Daytona USA**, **Virtua Cop** y, por supuesto, **Sega Rally**.

El caso es que nuestra devoción por aquella recreativa vino de haberla podido probar durante muchos meses, totalmente gratis, gracias a un mueble Deluxe que estaba instalado en la misma puerta de las oficinas de Sega. Eso nos inoculó en sangre una "SegaRally-dependencia" de la que no pudimos salvarnos nunca. Hasta que llegó la conversión de Saturn.

Turnpike Tournament se llamaba

Que **Sega Rally** iba a ser portada de **Última Generación** lo sabía todo el mundo (que la leía). Y cuando llegó el momento de diseñarla, creímos que la mejor alternativa era no mostrar el juego de Sega y decantarnos por algo más clásico, más llamativo y, todo hay que decirlo, con más clase y pedigrí.

Entonces teníamos por la redacción rondando una extraña publicación llamada **Slot Machines & Coin-OP Games**, que se publicó en los años 90, y en la que »

Y todo para una Preview...

versión beta

SATURN

Sega Rally Championship

por J. Luis Sanz

El turno, sin querer, ha saltado hasta el *Rally* de AM2 después de lo visto en el *Daytona* doméstico. Parece que la prueba de conducción de Saturn se desestimó sin dejar que una de las partes se defendiera. Injustamente, el lanzamiento de *Daytona USA* fue comparado con *Ridge Racer* y, evidentemente, perdió, pero sin que nadie hiciera evidente un factor en el que el primero reina: la jugabilidad. Por ese desprecio a *Daytona*, el *Rally* comenzó a sonar para la campaña navideña (febrero del 96 al final) como la esperanza que hundiese para siempre la hegemonía evidente de *Ridge Racer*. Y lo ha conseguido.

Muchos ya vaticinaban una conversión exacta a *Daytona*, con bloques de polígonos fugitivos que se perderían por el fondo en un agónico

Nombre original : Sega Rally
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : AM2
Soporte : CD-ROM

Ilustración 3D.

Como podéis comprobar en la captura, las imágenes que os mostramos no tienen truco, pertenecen a la versión beta de Sega Rally para Saturn.

Octubre de 1995

16

gesto de la consola por
usuario. No serían tan g
bloques a mover, las tex
tendrían el mismo coloric
parecería en el nombre y
original, pero no sería ex
Sega no lo ha presenta
es más, resulta sospechos
haya apresurado a enseñ
que hay, como si intentar
sorprendernos de lo logra
que veamos lo que nos es
pensando mal, intentando
una demo espectacular qu
verá mermada por los reto
En el Electronic Compute
Show (ECTS) de Londres, S
apareció por unos instante
stand donde logramos loca
extraer algunas de sus imág
Según el responsable del lu
Rally está en un 35% de su
(algo más cuando salgan es
a la calle) y sólo cuenta con
los tres circuitos: *Desert* y *Fo*
aunque la opción del tercero
Por lo que hemos visto, la co
es exacta en gráficos, modo
juego, circuitos, texturas, opc
menús y sonido. Sólo la reso
pantalla es inferior, por razo
lógicas, a la recreativa, aunq
su lanzamiento oficial el jueg
variar infinitamente.
Lo que está claro es que, si l
sigue su curso, *Sega Rally* se l
merecidamente (por expectácu
juego y perfección técnica) la
herencia de *Ridge Racer*. Nun
pensamos que Sega pudiera lo
una conversión tan perfecta...
menos hasta ahora.

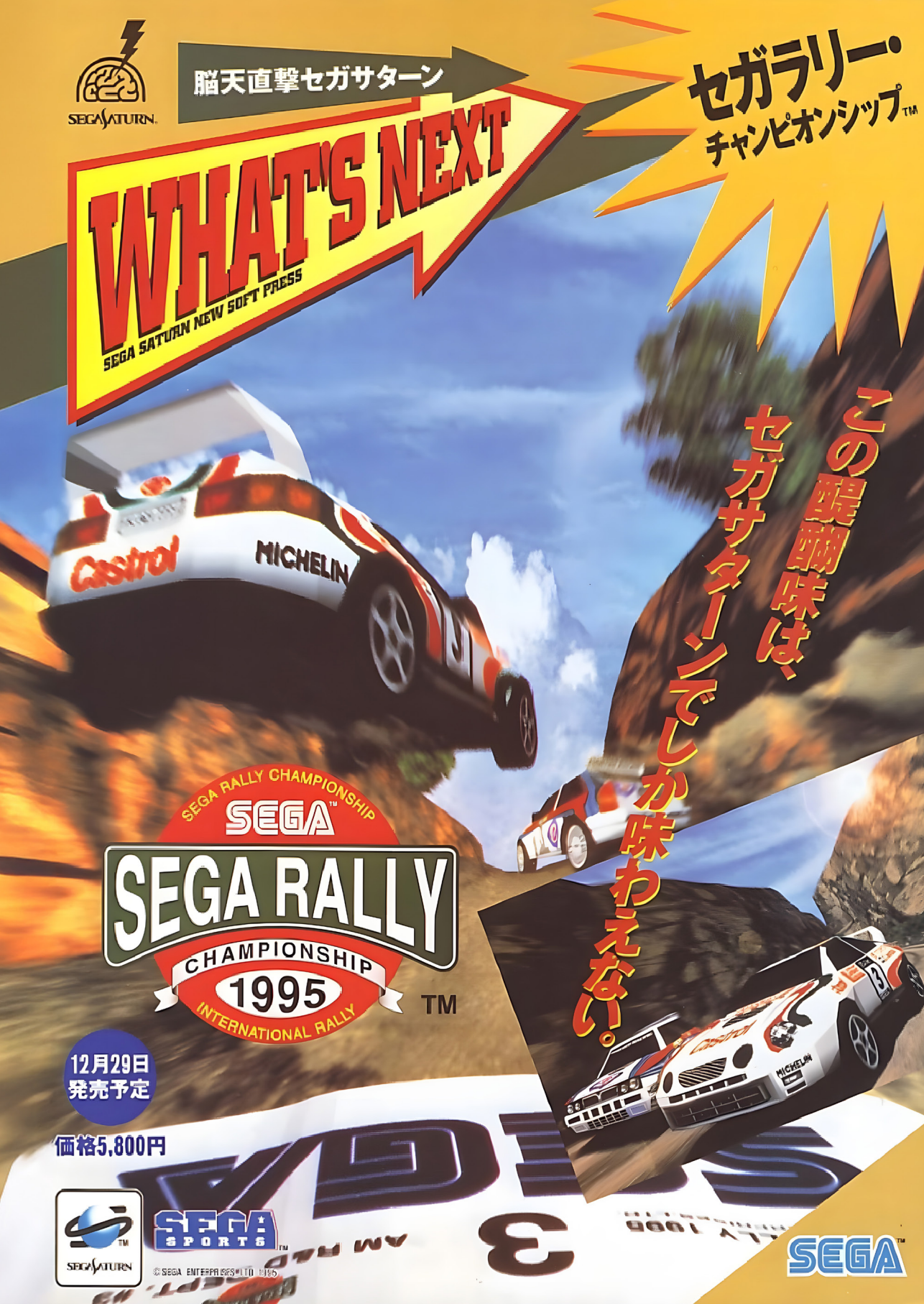
Última Generacion nº7 | Al final, la portada de aquella recreativa electromecánica se justificó por una "preview" (versión beta) de solo dos páginas con el port de Saturn de **Sega Rally**. Como diría el clásico, "demasiado arroz para tan poco pollo". Pero la cosa quedaba tan bien, que no pudimos resistirnos.

aparecía un compendio de "coin-op" de todo tipo y condición, antiguas sobre todo. Así que en la página 81 encontramos la respuesta a **Sega Rally**, con una única (resalto lo de única) foto de **Turnpike Tournament** que nos enamoró. A todos.

Una máquina para dos jugadores que proyectaba las imágenes de una carretera real donde el conductor manejaba, con un volante, un vehículo de juguete situado en la parte inferior que movía a izquierda y derecha para esquivar el tráfico.

¿Esto será portada?

La foto era maravillosa. Una analogía que lo decía todo. **Sega Rally** era lo actual, pero **Turnpike Tournament**, y otras antes, marcaron el camino. Una imagen sin colores, reconocible. ¿Nos arriesgamos? ¡Claro! Y ahí la tenéis. Qué bendito orgullo siento de haber hecho algo así. Aunque no vendió.


SEGA SATURN
脳天直撃セガサターン
WHAT'S NEXT
SEGA SATURN NEW SOFT PRESS
セガラリー・
チャンピオンシップ™
この醍醐味は、
セガサターンでしか味わえない。
Castrol
MICHELIN
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA™
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995
INTERNATIONAL RALLY
™
12月29日
発売予定
価格5,800円
SEGA SATURN
SEGA SPORTS™
© SEGA ENTERPRISES LTD 1995
SEGA™

ESCRIBE, PINTA Y COLOREA

Aquí tenéis vuestra sección: quejas, revisiones de notas, recuerdos o dibujos.
Lo que os apetezca ver publicado, aquí podrá entrar, mes a mes y poco a poco.
Podéis mandar vuestras aportaciones a **soporte@hechoconpixels.com**

por **Hankelera**

MASTER SYSTEM 2 Y LA REVISTA "PATO DONALD" ESPECIAL USUARIOS SEGA

Eran los 90 y con aquella caja blanca de cuadrícula "egebera" sacada de "Electrodomésticos Expert" empezaba la diversión con Master System 2. Aparte de **Alex Kidd**, podías suscribirte a la revista **Pato Donald**, como venía indicado en la gran pegatina naranja de la caja. Esta publicación incluía tanto novedades y trucos para los juegos de la época como las aventuras del pato y sus amigos Disney. Todo ello venía contenido en cuatro números mágicos, que te hacían estar vigilando el buzón como un halcón, para que ese repelente vecino no se la apropiara. Pero tengo que decir que, al final, fue una gozada disfrutar de aquella compra.

por **Javier Membrive**

REVIEW SONIC & KNUCKLES

La verdad es que estaba seguro de que Bruno le había dado un 89, pero le oí decir en un directo (**@Hechoconpixels**) que dejó el juego sin puntuar por su condición de mitad juego mitad periférico. En esta review, Bruno criticaba los gráficos del juego; por ejemplo afirmaba que los troncos de árbol del primer nivel parecían sacados de **Master System**. Ahí estoy con él: es verdad que el juego era menos espectacular y que en general se notaba poco renovado respecto de los anteriores. Tiempo después pude jugar a **Sonic & Knuckles** y la verdad es que me encantó. Otro punto a su favor era el diseño de niveles, más "plataformero" que los de **Sonic 2** y **Sonic 3**, y que añadía alguna mecánica nueva. El juego hasta se permitía tener un momento emotivo, cerrando para mi gusto con broche de oro la saga en Mega Drive. Así que yo le daría un 95 como una plaza de toros.

por **Uxío Feixoo**

Uxío ya es un clásico del universo **Generación Z80**, el Mbappé de la pintura... como esta que recrea una escena antológica del mítico **Ghouls 'n Ghosts** pero con protagonistas que han participado en esta misma revista: **José Luis Sanz, Marcos García, Bruno Sol, Raúl Montón y Juan Carlos Sanz**. ¡De Hat-Trick!

por **Eduardo Hdez.**

FAIL TELEJUEGOS

Cuando han pasado casi 32 años desde el NO lanzamiento de **Street Fighter II** en Amstrad CPC, me gustaría contactar con otros afectados por Telejuegos, para recabar más información sobre la que nos lió **Javi "El Gordo"**. Como la historia tiene su miga y no se puede contar en pocas palabras, he creado una asociación "ficticia". El QR lleva a un **Google Forms** por si hay más "afectados" que quieran compartir su experiencia y, además, tiene otro link para enterarse de toda la historia. No recopilo mails, ni es algo "serio". Como mucho podríamos llegar a sacar estadísticas o comentarios anónimos sin ningún rigor. Si en vez de **Javi "El gordo"** prefieres poner **"Fco. Javier"** o algo menos malsonante, sin problema.

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adonay González Darías
Adrián Cuervo González
Adrián Villa Muñoz
Agustín Jurado Méndez
Alba Pendón Sanabria
Albert Mercadé Casanova
Alberto Abenza
Alberto Escolano Sánchez
Alberto Navarro Cantavella
Aleix Miró García
Alejandro Corral Granados
Alejandro Llin Sanz
Alejandro Muñoz Paniagua
Alejandro Valverde Miranda
Álex Gil Sánchez
Álex Zapatero Lozano
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Lamana Riu (Ilersap)
Álvaro Arroyo Camacho
Amado Sánchez González
Andrés Antolín Osuna
Andrés Palomares
Andrés Pardo García
Ángel De La Torre García
Ángel García García
Ángel Gómez de la Peña
Ángel Luis Rojo Rosa
Ángel Mateos Martínez
Ángel Pastor Sánchez
Antonio Delgado Fernández
Antonio Elvira Domínguez
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio J. García Fernández
Antonio J. Moreno Carmona
Antonio L. Carretero Márquez
Antonio Muñoz Arévalo
Antonio Ortiz Medina
Antonio Pérez Soler
Antonio Sánchez de Vega
Arturo Blanco Pereiro
Beñat González Aberasturi
Bernardo Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Bieno Martí
Borja Garate Maidagan
Borja Pérez Rodríguez
Carlos Crespo Ochoa
Carlos Durán
Carlos González Morcillo
Carlos Insúa de la Fuente
Carlos Miguel Iranzo Sabater
Carlos Rubio García
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
César Karam Palos
Cristian Almendros Hatesaul
Cristian Belzunces
Cristian Cabezas Guerrero
Cristo Viera Jerez
Daniel Barragán
Daniel Escalante Osuna
Daniel Expósito Zafra
Daniel García Molina
Daniel Lorenzo Alonso
Daniel Olcina Momplet
Daniel Ordovás Pascual
Daniel Rico Alejos-Pita
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Sánchez Agell
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David 'XaX' Santos Chaves
David Blánquez Yeste
David Calvo Alegría
David Fernández Sanz
David García Cordero
David Herrero Valle
David Pérez Arribas
David Romero Tobar
David Vega García
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davide Battagin
Davirra
Diego García Sánchez
Diego Lorenzana Suárez
Diego Vicente Garitas
Dimas Sánchez Cremades
Eduard Morales Surribas
Eduardo Briz Merino
Eduardo Falla Ramón
Eduardo Hernández García
Emilio Adá Nogueira

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Emilio Arias
Emilio Neira Figaredo
Enrique Navarro Sancho
Luis García Villarejo
Ernesto Martín Laso
Ernesto Martínez Viejo
Esteban Bernal Castelló
Estefanía Trilla Cabra
Eugenio Fernández Manrubia
F. Aguado
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Félix Páez Pavón
Félix Xabier Solas de la Hoz
Fernando Cardona Guzmán
Fernando Fuentes García
Fernando Gutiérrez Fernández
Fernando López Orenes
Fernando Mena Rivera
Fran Iglesias Villafañez
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blázquez Arauzo
Francisco Fernández González
Francisco J. del Pino Cuesta
Francisco J. Fdez. Humanes
Francisco Javier Linares
Francisco J. Martín Cubino
Francisco Javier Ortiz Trujillo
Francisco J. Ledesma Durán
Francisco Lucena Gámez
Francisco M. Sánchez Bautista
Francisco Mayoral Santos
Francisco M. Alarcón Parra
Francisco R. Castro Armario
Gabriel García Pavía
Gerard Vázquez Arévalo
Gerardo Macías García
Germán Escandell Palerm
Germán Maroto Zahonero
Germán Postigo Expósito
Gonzalo Benítez Gracia
Gonzalo Martín Sánchez
Gustavo Barrera Salóm
Héctor Benedí Reina
Héctor Ferreiro Vicente
Héctor Fraile Fuentes
Héctor García Reyes
Héctor Salvatierra Pérez de Madrid
Himorell Jaramillo
Iban Castillo Patallo
Iván Caro Romero
Iván Martínez
Iván Mouriz Ibarra
Iván Papio Alonso
Jaime Ait Morillo
Jaime Gil Martínez
Jaime Hernández Rangel
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Jaime Rodríguez Montero
Jaume Rubió Mata
Javier Aguilar Saavedra
Javier Bardal Prieto
Javier Bruña González
Javier de Miguel Varela
Javier Fernández Baeza
Javier García Bethencourt
Javier Gómez Montoya
Javier Granadino Cardoso
Javier Heredia Mata
Javier Jiménez Cidre
Javier Pérez Sobrino
Javier Prieto Martínez
Javier Román Puche
Javier Villanueva Larrosa
Jesús Damián López Pérez
Jesús Díaz-Cano
Jesús Fernanz Antón
Jesús García Rodríguez
Jesús Herrera Cámara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús Jiménez Díaz
Jesús López González
Jesús M. Grille Medina
Joan Boria Boronat
Jon Zorita Leza
Jonatan Amblar Abellán
Jordi Aljama Pinto
Jordi Cortés
Jordi Escobar
Jordi Ramos Montes
Jorge García Cebriá
Jorge Peñalver López
José A. Ramos
José A. Férez Rodríguez
José B. Álvarez Ferrera
José C. Hernández Pulgarín
José E. Chamorro Muriel
José F. Orellana Ayuso
José Gabriel Ortiz Lavera
José García López
José Hernández Jiménez
José I. Muelas González
José Jiménez Guerrero
José Luis Cartagena García
José Luis Equiza Calvo
José Luis Gil Garnelo
José Luis Gómez Sánchez
José Luis Molina García
José Luis Reinoso López
José Manuel González Ariza
José Manuel Martínez Aguilar
José María Díaz Aguilar
José M. García Torregrosa
José María Margallo Salgado
José Niclós Camarasa
José R. Calvente Castillo
Josep David Ruíz Santos
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Aguilar López
Juan A. García de Quinto
Juan A. Montalbán Carmona
Juan Carlos Bergón Esparcia
Juan Carlos Gámez Pajuelo
Juan C. González Amestoy
Juan Carlos Lozano Soler
Juan de Sala Reina
Juan Ignacio del Valle Cosme
Juan José Abellán Vázquez

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Juan José García Criado
Juan José Torres García
Juan Luis Fernández García
Juan Luis González López
Juan M. Garrido Sánchez
Juan Miguel Hidalgo García
Juan Ramón Cordero Morán
Juan V. Herrera Ruiz de Alejo
Julen Corta Negueruela
Julen Elizondo Atxa
Julián Garrido Pérez
Julio Hernández Lobato
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Julio Sánchez Mustieles
Lillo Fernández
Lluís Martínez Carrera
Luis Alfonso Mato Pérez
Luis Brazo
Luis C. Pérez de Mezquía Bargos
Luis de Francisco Camargo
Luis Manuel Díez Argos
Luis Martos Rodríguez
Luis Miguel de Frutos Herrero
Luis Penit Velasco
Manuel Á. Fernández Luque
Manuel Benítez Bermúdez
Manuel Castro Malet
Manuel García Jiménez
Manuel Gil Mediavilla
Manuel Hermida Ruido
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Herráez
Manuel Siles
Manuel Tomás Asensio
Marcos Morcillo Rueda
Miguel Á. Martínez Marcos
Miguel Ángel Molón Díaz
Miguel Ángel Reyes Molón
Miguel Corral Álvarez
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Nacho Abril Benavides
Natxo Cruz Cardiel
Niko Fdez. de las Heras
Óscar Barrientos Pellicer
Óscar Fernández Fernández
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Pablo Carretero Gómez
Pablo J. Fernández Bermúdez
Pablo Rozadillas
Pedro de Pablos Moreno
Pedro Guerrero García
Pedro Jesús Ferro Bouza
Pedro José Almansa Salinas
Pedro López Muñoz
Pedro P. Aramburu Fernández
Pere Joan Bujosa Crespi
Pilar Muñoz Aranda
Rafael Alfaro
Rafael Cantero Barón
Rafael Saguar Corral
Ramón Borja Espillaque
Ramón Casanova Castro
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano Tomás
Raúl José Gómez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl Montero Merchán
Raúl Rosillo García
Rayco Domínguez Miranda
Ricardo López
Roberto Moya Elson
Roberto Sarabia Crespo
Román López Díaz de Freijo
Roque Lara Núñez
Rubén Bautista Herrera
Rubén Bello Prada
Rubén Rodríguez Conde
Rubén Velado Valeije
Rubens Fernández Amorós
Sagrario Acebo Rodríguez
Santi Ruiz Rosell
Santiago Balsa Rodríguez
Santiago Gómez García
Sergio Aguaviva Rodríguez
Sergio Aguilera Molina
Sergio Bueno Escribano
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Cortés García
Sergio Fernández
Sergio Suárez García
Simón Gómez Cabanelas
Tom Gangoiti Medina
Tomás Martínez Sánchez
Toni Payeras Nicolau
Uxío Feixó Seara
Vicente Gallego Salinas
Vicente López Camacho
Vicente Peláez Gracia
Víctor Díaz Villar
Víctor Gómez García
Víctor Herrero Lozano
Víctor Llamazares López
Víctor M. Serrano Jiménez
Víctor Ortuño Domínguez
Víctor Pozuelo Zurera
Víctor Sánchez Martín
Víctor Segura Blanco
Víctor Sevilla Marquina
Victorio M. Pareja Calmaestra
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Castellano Martín
Xavier Romero Montañana
Yolanda Gancedo Santamaría

(*) Lista de compradores de la Collector's Edition de PIXELS a fecha de cierre del 10 de marzo de 2025 a las 12:10h.

CONTENIDOS EXTRA

Además de la revista en papel, **PIXELS** ofrece a todos los que compren cualquiera de las ediciones vídeos exclusivos que podéis encontrar en nuestra web oficial de **hechoconpixels.com**. Además, los compradores de **PIXELS Digital, Deluxe y Collector's** también pueden leer y descargar la edicicón digital desde las páginas de nuestra web oficial. Aquí podéis ver cómo hacerlo.

Vídeos exclusivos lectores

Si compras la revista en **GamePress** tendrás el usuario creado dentro de nuestro sitio oficial en las siguientes 24 horas. Sigue los siguientes pasos (si **la has comprado en otro punto de venta**, escríbenos un email a la dirección que puedes ver más abajo):

1. Pincha en la parte superior derecha, donde aparece el icono del **usuario de la web**.
2. Indica que quieres **recuperar la contraseña** de tu usuario.
3. Escribe la misma **dirección de email** que utilizaste para comprar la revista en la web de la Editorial GamePress (si es otra escríbemos a **soporte@hechoconpixels.com**).
4. Pulsa en el botón de **Obtener una contraseña nueva**.

A continuación debería llegarte un correo electrónico a tu bandeja de entrada. Define el nuevo **password** que quieres tener y vuelve a la web para iniciar sesión.

Edición digital de PIXELS

Puedes leer y descargar la edición digital de PIXELS desde nuestra web oficial (**hechoconpixels.com**). Solo tienes que acceder e iniciar sesión con tu usuario. Verás en la columna izquierda (o en el menú de las tres líneas en móvil) todos los números que has comprado y un icono de descarga al lado.

Para cualquier problema que tengas para acceder a la web, ver los vídeos o leer o descargar la versión digital de **PIXELS**, escríbenos un correo a: **soporte@hechoconpixels.com**.

PRÓXIMO NÚMERO

?

Nº5_Vectores_Analógicos

El próximo número ya lo estamos perfilando y andamos ideando nuevos contenidos que os descubrirán algunas **cosillas sobre vectores y lásers & phasers.**

¿Sabéis de qué hablamos?

Vectores en vez de pixels

Cuando el mundo fue analógico

STAFF

Hecho con Pixels nº4

EDITA
Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Marcos García, Bruno Sol, Sonia Herranz, Juan C. García, Gustavo Bernaldo, Nacho Hdez., Juan C. Sanz y J.L. Molina

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz
Javier Sanz (legacy)

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS
José Luis Sanz Serna

DISTRIBUYE
Gamepress
Gamepress.es

IMPRIME
Blanca impresores

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO
@HechoconPixels

SOPORTE
soporte@**hechoconpixels.com**

INFORMACIÓN
info@**hechoconpixels.com**

HECHO CON
PIXELS

ISSN 3045-5901

PIXELS

04